

総員出撃!! 銀河に轟く全世代対応シューティングゲーム専門誌



シューティングゲームサイド

# SHOOTING

VOL.11

GAMESIDE



元ニチブツ関係者インタビュー  
藤原茂樹 / 吉田健志 / 小林寿一



## ニチブツ名作回想記



「テラクレスタ」「コスモポリス ギャリバン」「ムーンクレスタ」「マグマックス」「テラフォーズ」 ©HAMSTER Co.

Xbox One 注目作

ナツキクロニクル (Quite)  
インタビュー & 描き下ろしコミック

雷電V (MOSS) インタビュー

同人シューティング

ヴォルフレイム  
インタビュー (ASTRO PORT)

コラム 業務用シューティングゲーム  
ボンバー史概論

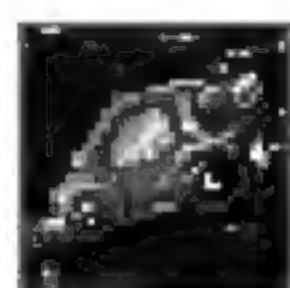




## SPECIAL ISSUE 巻頭特集

# 1 ニチブツ名作回想記

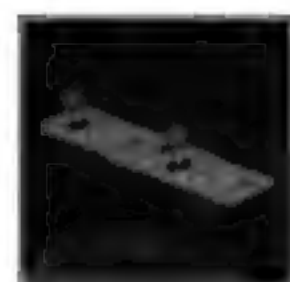
- 2 ニチブツシューティング名作選
- 29 ニチブツシューティングリスト
- 30 ニチブツの歴史
- 36 藤原茂樹インタビュー
- 53 小林寿一インタビュー
- 56 吉田健志インタビュー  
(EGG MUSIC Presentsゲーム音楽家インタビュー)
- 64 日物ビル写真集



## ISSUE 特集

## PS4とPS Vitaで名作復刻・配信中!

- 68 アーケードアーカイブス
- 71 アプリアーカイブス



## ISSUE 特集

## 72 午前0時のゲームセンター

～風俗営業法対象30年めのゲーセンを考える～



## COMIC コミック

## 「アルカディア」の人気連載4コマ漫画が 「シューティングゲームサイド」に乱入!

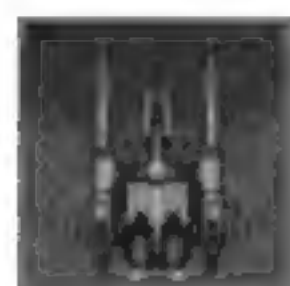
- 76 無双せよ!!ヨーコシューター



## TOPICS 話題作

## 話題作・最新作をクローズアップ!

- 80 セガ3D復刻アーカイブス
- 84 6×1≠UNLIMITED? (ロクイチアンリミテッド)
- 86 ナツキクロニクル
- 96 雷電V
- 100 Nandeyanen!? - The 1st Sûtra



## VARIETY バラエティ

## シューティングファンのためのゲームコラムコーナー

- |                                       |                                    |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| 101 INTERMISSION                      | 124 ガンシューティングレンジ<br>スーパースコープ       |
| 102 ゲーム関連グッズ                          | 127 素晴らしいシューティングの<br>世界観。          |
| 108 シューティングゲーム美術館<br>スターブレード          | 128 シューティング考現学                     |
| 110 シューティングゲーム名作選<br>メダル オブ オナー アドバンス | 134 業務用シューティングゲーム<br>ボンバー史概論       |
| 112 同人SHOOTING GAMESIDE<br>ヴォルフレイム    | 140 上村建也の『好きにせんかい!』                |
| 118 BEEPのゲームを10倍楽しむコラム                | 142 撃音! -GAME SOUND-<br>蒼き雷霆ガンヴォルト |
| 122 ミニシューティング発掘展<br>閃乱カグラ2 Hipster    | 山田一法インタビュー 他                       |



## COMMUNICATION コミュニ ケーション

## おたより募集! 読者コーナー

- |                   |              |
|-------------------|--------------|
| 150 部屋をゲーセンにした!!  | 159 ゲームサイド横丁 |
| 154 読者コーナー シュートピア | 表3 読者プレゼント   |
| 156 バックナンバー       |              |



Frontier Spirit of Amusement

# ニチブツ 名作回想記

在りし日の日物ビル

写真=吉田健志 南兎鹿なるお







# ニチブツ シューティング 名作選

ニチブツこと日本物産は、個性豊かなアクションゲームやシューティングゲームを多く世に送り出した。本特集ではそんなニチブツの生み出した、思い出深い名作たちを振り返っていこう。

Text=編集部

## 欄外コラム「ALWAYS ニチブツの夕日」

ニチブツ作品にはアニメや特撮などのパロディネタも多く、当時の流行やスタッフの趣味を垣間見ることができる。本特集ではゲーム紹介とは別に、ゲームに影響を与えたであろう作品にも迫る。さあタイムスリップ!

## ニチブツシューティング黄金時代を築いた「ドッキング」のアイデア

Text=箭本進一(フリーライター) 資料協力:KVC

### ムーンクレスタ

AC ■アーケード ■日本物産  
■1980年6月 ©1980 HAMSTER Co.

ビデオゲームアンソロジーVol.1  
テラクレスタ/ムーンクレスタ

X68 ■X68000 ■電波新聞社  
■1992年11月20日 ■4900円(税抜)

SFC ■ニチブツアーケードクラシックス

■スーパーファミコン ■日本物産  
■1995年5月26日 ■5980円(税抜)

PS ■ニチブツアーケードクラシックス

■プレイステーション ■日本物産  
■1995年12月29日 ■4980円(税抜)

Windows Ultra2000  
ムーンクレスタ

■Windows ■メディアカイト  
■2001年3月9日 ■2000円(税抜)

PS Major Wave シリーズ アーケードヒッツ  
ムーンクレスタ

■プレイステーション ■ハムスター  
■2002年6月20日 ■1500円(税抜)

Windows Wセクション15  
クレイジー・クライマー  
&ムーンクレスタ

■Windows 98 ■メディアカイト  
■2002年8月30日 ■2380円(税抜)

Windows 遊遊  
ムーンクレスタ

■Windows XP/2000/Me/98/95  
■メディアカイト  
■2004年4月9日 ■1409円(税抜)

PS2 オレたちゲーセン族  
ムーンクレスタ

■プレイステーション2 ■ハムスター  
■2005年7月21日 ■1905円(税抜)  
■CERO 全年齢対象

Android ムーンクレスタ

■Android 2.1以上 ■ハムスター  
■2012年1月20日 ■600円(税込)

PS4 ムーンクレスタ

■プレイステーション4 アーケードアーカイブス  
■ハムスター ■2014年8月26日  
■823円(税込) ■CERO A(全年齢対象)





## 三段式ロケットが拓く シューティングの新境地

「そこに兵器がある」。ニチブツの出世作、『ムーンクレスタ』に触れた時に抱いた感想です。本作が世に出た1980年はビデオゲーム黎明期。2年前に社会現象を起こした『スペースインベーダー』（78年・タイトー）をきっかけに世の注目が集まり、各社の新作がしのぎを削る群雄割拠の様相を呈していました。シューティングゲームも多数登場する中、本作は「性能が異なる3機の自機」と「ドッキング」というフィーチャーを提示し、ニチブツシューティング初期のヒット作となりました。

本作に登場する3機の自機は、3段式のロケットのような構造。「I号機」「II号機」「III号機」の名前が付いていますが、それぞれに異なった性能を与えたのがポイントです。I号機は機体が小さく小回りが利くものの、ビームが1本。なため攻撃力に欠ける。III号機は

ビームが2本発射できるが機体が大きく敵の体当たりを避けにくい。II号機は機体も小さいうえにビームが2本発射できる、バランスの取れた性能を持つが最初から使うことはできないなど、それぞれに一長一短があるのは、まるで本当の兵器のようなリアルさです。最強はII号機で、I号機が敵を避けられる玄人向け、III号機はハマると強いが機体が大きいため長持ちしない、というのが当時の下馬評。火力の低いI号機でしっかり敵を狙い、最強のII号機で記録を伸ばし、巨体のIII号機では回避に気を使うと、プレイにメリハリが生まれたのです。本作には敵弾が存在せず、敵の攻撃は体当たりのみですが「プレイヤーに機体の大きさの違いをより強く意識させる」という意図での取捨選択の結果であるように思えます。シューティングの魅力のひとつに「敵弾を避けるスリリングさ」があることを考えると、敵弾を廃したのはかなりの英断です。

そして、自機における兵器としてのリアルさを高めたのが「ドッキング」です。特定ステージをクリアすると、自機は画面上方へと移動。画面下に後続の機体が出現するので、接近する自機の手を調整し、ドッキングに成功すれば攻撃力がアップします。たとえば、I号機とII号機がドッキングすれば3発のビームを撃てるのですから効果は絶大で、プレイする際の大きな目標となります。ドッキングの際は自機の動きに慣性がつくので、逆噴射でうまく調整する必要があります。勢いがついて衝突すると自機が失われるリスクもあります。兵器としてのリアルさとゲーム性が融合した演出と言えるでしょう。

プレイにおけるメリハリと、兵器としての自機のリアル感を兼ね備えた本作から、ニチブツシューティングの黄金時代が始まります。そして、ドッキングのアクションはニチブツシューティングの代名詞となっていくのです。





## RADICAL RADIAL

Nichibutsu Shooting Selection



## 走れタイヤ! 弾もぶっぱなせ!

Text=msm5232(フリーライター) 資料協力:KVC

## ラジカル ラジアル

■アーケード ■日本物産(開発:ロジテック)  
■1982年10月 ©1982 HAMSTER Co.

### 唐突な洋楽とまさかの類似作 謎が謎を呼ぶゲーム

本作の自機はタイヤにキャノンが付いた物体で、その名も「タイヤ」です。「Vガンダム」の例えで恐縮ですが、上から見た赤いアイランド(※1)と言えはイメージが伝わるでしょうか。

本作は1ステージ3つのエリアで構成され、ひとつ目の「エイリアン・コース」はジャンプして障害物を避けつつ敵を撃つシューティングパート、2つ目の「ハイウェイ・コース」はふらふらしている近未来デザインな車や、背後から高速で現れるパトカーを避けつつ上へと進むレース風パート、3つ目の「ラスト・シーン」は敵が出ない中、オイルを避けつつ得点アイテムを集めるボナナスパートです。基本的なシステムは『モナコGP』(79年・セガ、ジャンプできるからSG-1000版に近い)や『バーニンラバー』(82年・デイトリースト)の系統で、地形は

『リバーパトロール』(81年・オルカ)に似ている気がします。

ハイウェイ・コースはKISSの「I WAS MADE FOR LOVIN' YOU」をバックに、昭和を感じる近未来カーチェイスを繰り広げます。洋楽を引用したゲームといえば『ペンゴ』(82年・セガ)、『ボンジャック』(84年・テーカー)、『新入社員とおくるくん』(84年・コナミ)、『恋のホットロック』(86年・コナミ)など、洋楽アレンジがたまらない名作ぞろいですが、本作以外は許諾を得ている表記がインストカードや基板に確認できます。またどういう因果かわかりませんが、本作とほぼ同時期にゲーム内容が似た、なめ猫(※2)が出てくる縦スクロールアクションゲーム『なめんなよ』(82年・オフィスキヤッツ)が発売されています。一説では『ラジカルラジアル』のデッドコピーと言われていますが、『なめんなよ』の基板は全く異なりコナミ系の作りをしていました。真相は謎のままです。

※1 アイランド アニメ『機動戦士Vガンダム』に出てくるザンスカール帝国モビルスーツ支援用メカ。タイヤの内部が空洞で、そこにモビルスーツが乗り込むという点以外は、ほぼ本作の自機そのもののデザインです。

※2 なめ猫 1980年初頭に流行したキャラクター企画。子猫に暴走族風の衣装を着せたもので、キャッチフレーズ「なめんなよ」にちなんで「なめ猫」と呼ばれていました。



# SPACE FIGHTER - X

Nichibutsu Shooting Selection



スペースファイター  
**SF-X**

AC

■アーケード  
■日本物産  
(開発:タイヨーシステム)  
■1983年7月  
©1983 HAMSTER Co.



## 謎のドロクロの冷たい目

Text=箭本進一(フリーライター) 資料協力:KVC

### シューティング黎明期を伝える 2つのボタンと邪悪なドロクロ

本作は横スクロールシューティングで、自機の向きでスクロール方向が左右に変わるのが特徴です。画面の左右から敵が迫ってくるため、挟み撃ちにあう局面も多いですが、2つのボタンで左右にショットを撃ち、危機を乗り切るスリル感が楽しい作品です。

シューティングの黎明期には、自機をあらゆる角度から攻めてくる敵、つまり複数方向への攻防というテーマが生まれましたが、いかにプレイヤーに負担をかけない形で実現するかがひとつの課題でした。このテーマを取り扱ったハシリであり、本作の直接の先祖となったのが『ディフェンダー』(80年・ウィリアムス)。本作同様の横スクロールシューティングですが、複数方向への攻防というテーマを実現するために「発射」「反転飛行」「加速」「ワープ」「スマート爆弾」と5つのボタンが用意さ

れる複雑な操作系となっていました。たとえば、自機後方の敵を迎え撃つには「反転」してから「加速」して近づき「攻撃」するという3ボタンの組み合わせが必要です。戦闘機の操縦体験としてはリアルですが、ハードルが高い側面があったことは否めません。

一方、本作ではボタンが「右(左)への攻撃」の2つに絞られています。自機後方の敵を迎え撃つにも、その方向に対応したボタンを押せばOK。『ディフェンダー』よりはシンプルになったものの、攻撃方向にボタンを押し分けるという複雑さがありました。

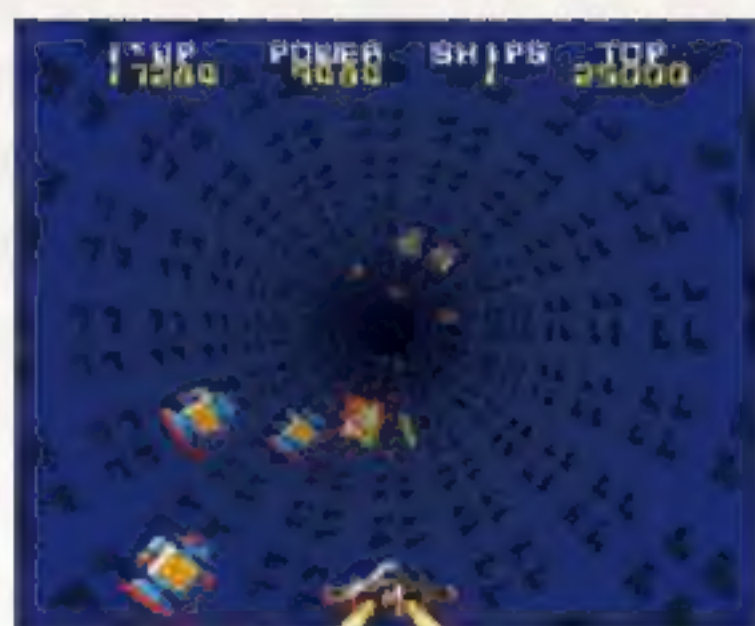
結局、『ディフェンダー』式反転ボタンと本作のような左右攻撃ボタンはどちらも主流になるには至らず、『スクランブル』(81年・コナミ)や『グラディウス』(85年・コナミ)のように、複数ボタンで複数方向への攻撃を可能としつつも、「基本は連射式の攻撃で空中の敵を倒し、地上の敵は間隔を空けてしか撃てない攻撃で狙い撃

つ」と、2つのボタンにおける機能を色分けした方式が増えていきました。そうしたシューティングの歴史の中で、左右攻撃ボタン式を採用した本作は、黎明期の雰囲気を含め、色濃く伝えています。

また、本作をプレイしていて印象深いのが、ドロクロマークのような敵、魔王「ブレイズン・エム」の存在です。この敵は高速で自機に接近し、体当たりを仕掛けてはね飛ばしてくるのですが、ほかの敵と違って接触してもミスにはなりません。しかし何度倒しても再び現れ、狂ったように自機へ向かってくるさまは、怨念のようなものすら感じられます。ゲームキャラクターにとつては不可侵の領域であるはずの得点表示から出現するのがまた不気味。メッセージが一切ないにもかかわらず、コミュニケーションのかわらない悪意や妄執がひしひしと感ぜられました。こうした無言であるが故の雄弁さも、シューティング黎明期の懐かしい空気と言えるでしょう。

2つの『SF-X』 本作とは別に、ロケテストのみでリリースされなかった『ムーンクレスタ』の続編的作品『SF-X』が存在する。こちらはプレイステーションの『ニチブツアーケードクラシック』に収録され、さらに『ムーンクレスタ』とカップリング移植された『Major Wave シリーズ アーケードヒッツ ムーンクレスタ』も発売されるなど、移植がない本作よりも名が知れ渡ったかもしれない不思議な1作だ。





## 3D空間をカッ飛ばす「スピード」感 技術の進歩が新たなゲームに

Text= 箭本進一(フリーライター) 資料協力: KVC

## チューブパニック

AC ■アーケード ■日本物産(共同開発:フジテック)  
■1984年1月 ©1984 HAMSTER Co.

**母艦を目指して駆け抜ける！  
超高速の敵陣突破！**

数あるニチブツシューティングの中で、異彩を放つのが本作。アーケードゲームの歴史においては初めて基板側に画像の回転機能を持たせた作品とされていて、スピード感と迫力ある映像表現が特徴です。さらに本作は操縦桿やシートが取り付けられた専用のコックピットタイプ筐体もリリースされました。「画像の回転機能を活用して1本の作品を制作する」という技術寄りのゲーム作りは、ほかのニチブツシューティングと大きく異なっていると言えるでしょう。

本作は、自機・マーカーを操って敵陣を突破する3Dシューティングです。自機の加速・減速はプレイヤーが任意に調整可能で、ゆっくり進めば危険な敵に対処しやすくなりますが、時間とともに減少する「POWER」が切れると攻撃できなくなるため、あまりのんびりともしてはいられません。P

OWERが切れる前に母艦へたどり着き、着陸を成功させて補給を受けることが重要となる、SF戦闘機によるレースゲーム的な趣を持っているのです。

特筆すべきは、3D空間をカッ飛ばしていくスピード感。本作では左右が繋がった平地フィールドと、チューブ状になったトンネルの内壁を飛んでいくのですが、自機を最高速にした際などは、ものすごい勢いで背景が流れ去り、敵が迫ってくるのですからたまらないものがあります。ご自慢のスクロールや回転も実に滑らか。レバーを入れっ放しにすることでトンネルの内壁をらせん状に飛んだときなどは、目が回りそうになるほどにすさまじい回転っぷりを見せてくれるのです。これでもかといふ表現を手に入れた作り手の喜びがダイレクトに伝わってきます。技術の進歩がそのまま新しい作品となる、瑞々しい時代であったのです。



# SECTOR ZONE

Nichibutsu Shooting Selection



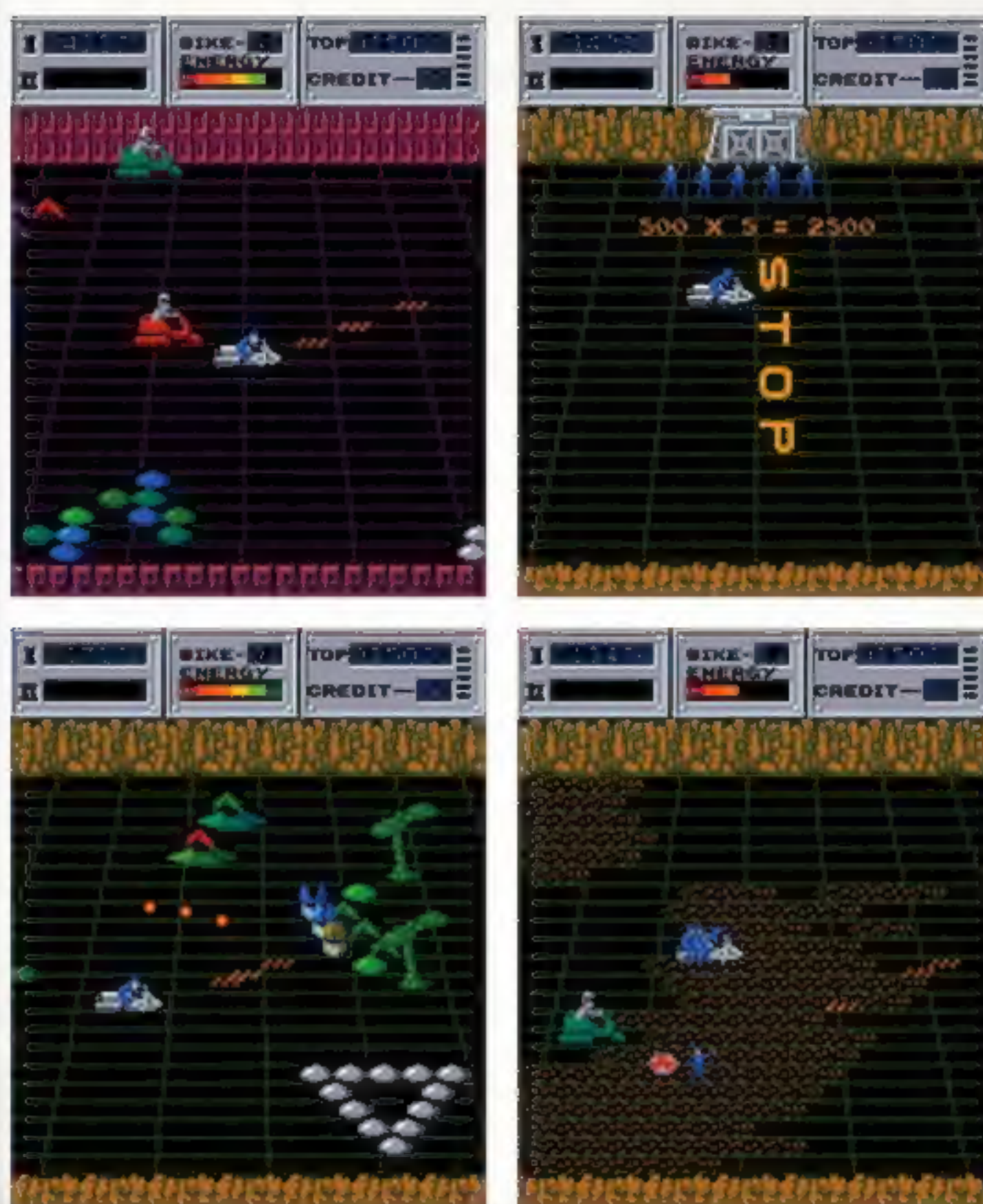
Nichibutsu  
日本文物株式会社

## セクターゾーン

AC ■アーケード ■日本物産(開発:アリス)  
■1984年4月 ©1984 HAMSTER Co.

## セクロス

FC ■ファミコン ■日本物産  
■1986年5月15日 ■4900円(税抜)



※写真はアーケード版です。

激しくぶつかりあうエアバイク  
体当たり系シューティング

Text=msm5232(フリーライター)

### このあと滅茶苦茶 『セクロス』した

本作は体当たりやエネルギービームで敵を倒しながらゴールを目指す、縦画面横スクロールシューティングです。本作を開発したアリスというメーカーはマニアの間で人気の高い『悪魔天使』(84年)も開発していて、本作と基板の構成がかなり似ています。

縦画面横スクロールシューティングといえば『スクランブル』と続編『スーパーコブラ』(81年・コナミ)や『バスター』(83年・セサミジャパン)以降あまり採用されなかった画面構成です。縦画面で奥行きを出し、スクロールを奥は遅く手前は速くすることで不思議な遠近感を生み出しています。

惑星コルラを舞台に小型ホバリングバイク「ギルギット・ペトラ」を操作し、バスラ族に捕らわれた同胞のペトラ人を救出するというストーリーですが、実際遊ぶとペトラ人を乗せた分重量が増えて自

機が遅くなりミスしやすいので見捨てる人も多かったのではないのでしょうか。開発者インタビュー(※)ではシューティングに独自の要素を足そうとした結果、バイクチェイスになったと語られています。難易度が高かった本作ですがファミコン版でパワーアップを遂げます。まず縦画面から横画面になったことで見通しが良くなりました。さらにペトラ人を救出しても自機が遅くならないよう改善され、そして連射やワイドといったパワーアップに隠れキャラの追加と至れり尽くせりです。移植の際になぜか海外版タイトルの『セクロス』になりましたが、まさか今となつてはセクロスがネットスラングになるとは誰が予想したのでしょうか。

バイクチェイスにしてはほのぼのしていたBGMも一新し、ファミコン版では吉田健志氏が担当。バイクチェイスのイケイケな曲と砲台ゾーンのいかにもなニチブツサウンドは聴いているだけで楽しくなります。

移植 Windows プロジェクトEGG『セクロス』配信中・500円(税抜)  
復刻 Wii バーチャルコンソール『セクロス』配信中・514円(税込)

※開発者インタビュー 「Beep ポケットシリーズ2 ファミリーコンピュータ セクロス 全ステージ完全マップ大公開!!」(日本ソフトバンク出版)に掲載されている



※写真はアーケード版です。



## 大きなことは強いこと! 巨大ロボットシューティング

Text= 箭本進一(フリーライター)

MAGMAX  
Nichibutsu Shooting Selection



## マグマックス

- アーケード ■日本物産 ■1985年3月 ■1985 HAMSTER Co.
- ファミコン ■日本物産 ■1986年3月19日 ■4900円(税抜)
- プレイステーション4アーケードアーカイブス ■ハムスター ■2015年3月19日配信予定 ■823円(税込) ■CERO A(全年齢対象)

### ロボットの大きさに ゲーム的な意味を持たせる

本作をジャンル分けするなら「巨大ロボットシューティング」となるのでしょうか。1979年にアニメ「機動戦士ガンダム」がヒットした後、戦闘ロボットを自機とした「ロボットシューティング」とでも言うべき作品が数多く出現しました。そうしたジャンルのハシリであり、ロボットの大きさにこだわり、そこにゲーム的な意味を持たせたのが本作「マグマックス」です。

本作は地上面と地下面、2つのエリアがある横スクロールシューティングです。プレイヤーは、巨大ロボット「マグマックス」の胴体となる戦闘機で出撃し、これらのステージを進撃します。

地上面では、奥行きのあるマップを斜め上から見下ろした、いわゆるクォータービュー、もしくはベルトスクロールアクション的なステージを進みます。地面の各所

に障害物があり、自機のエネルギービームを遮るばかりか、衝突するとミスになってしまうため、うまく避けつつ進まなければなりません。

地下面は、地面の下に穿たれた大空洞を真横からの視点で見ると、横スクロールシューティングの文法に忠実な作りとなっています。地上面と地下面はステージ内に設けられたハッチで行き来するのですが、強制的に面を行きさせられるのではなく、どちらを進んでもいいのがユニーク。極端な話、得意な面のみをプレイし続けても良いのです。地上面と地下面はそれぞれ独立しているのではなく融合しているのも面白いところ。地上面の最下部に行くと地下面が少し見えるという演出がプレイヤーの探求心をくすぐります。カメラアングルとゲーム性が異なった2つのステージが用意されているというわけで、当時としてもなかなか贅沢な作りと言えるでしょう。



## 巨大ロボット マグマックス

道中には「頭部」「脚部」「波導ガン」といったパーツが置かれており、これらと合体することでロボット形態が完成します。頭部や脚部もエネルギービームが撃てて、合体すると火力アップ。さらに波導ガンを取ることで、らせん状のビーム（地下面では貫通弾）を発射可能です。頭部・胴体・脚部からのショット&波導ガンと、1ボタンで4系列ものの攻撃を放ちつつのし歩くさまは、「歩く要塞」とでも言うべき威容。ザコどもを次々と撃墜でき、なかなか爽快です。

しかし、楽しい時間も長く続きません。合体して機体が大きくなったことで被弾面積（当たり判定）が広くなってしまうので、操作に熟練していないと遠からず敵の攻撃を受けてしまいます。ここで面白いのが、合体時に被弾してもパーツが壊れるだけでミスにはならないという点。しかも、被弾時には無敵時間も発生するため、うまく使えば「巨大ロボット状態でボスに突っ込み、被弾時の無敵時間を利用してゼロ距離から攻撃。パーツを失いながらも短時間でこれを仕留める」というロボットアニメのクライマックスを思わせる戦法も可能。肉を切らせて骨を断つ。まさに巨大ロボットならではの戦いと言えるでしょう。

## パラダイムシフトの中、 巨大さへのこだわりを貫く

本作を「巨大ロボットシミュレーション」たらしめているのが、マグマックスの巨大さを表す演出とゲームデザインです。合体すると、サイズが巨大になるとともに火力も増大しますが、戦闘機状態では被弾面積が小さくなってやられにくくなるというように、サイズが小さいことにもゲーム的な意味を与えたことで、さらにマグマックスの巨大さを際立たせているのです。演出面でもきめ細やかな配慮

が見えます。地上面では、頭部のエネルギービームおよび波導ガンが真横に飛ぶのではなく足元へ向けて撃ち下ろしていることで巨大さが表現されているのです。

このように、ゲームデザインと演出の両方からアプローチすることにより「大きくて強いものがカッコイイ」という男の子的価値観が、これでもかと言わんばかりに表現されています。

しかし、本作が発売された1985年当時、男の子の価値観は「大きくて強いものがカッコイイ」という伝統的なものから、「小さくて素早いことがカッコイイ」という、正反対のものに置き換えられつつありました。このパラダイムシフトの原因となったのは、ひとえに大ヒットした「機動戦士ガンダム」の影響です。

それまでのアニメのロボットといえば50メートル前後の巨体で、同じぐらいに大きい怪獣然とした敵メカと戦うのが常識でした。そんな中、「機動戦士ガンダム」で

は20メートルにも満たないモビルスーツ同士の素早い空中戦や格闘戦が描かれていました。その後1982年の「超時空要塞マクロス」で、戦闘機がロボットになるバルキリーが登場し、男の子の価値観は「小さくて素早いことがカッコイイ」と塗り替えられたのです。

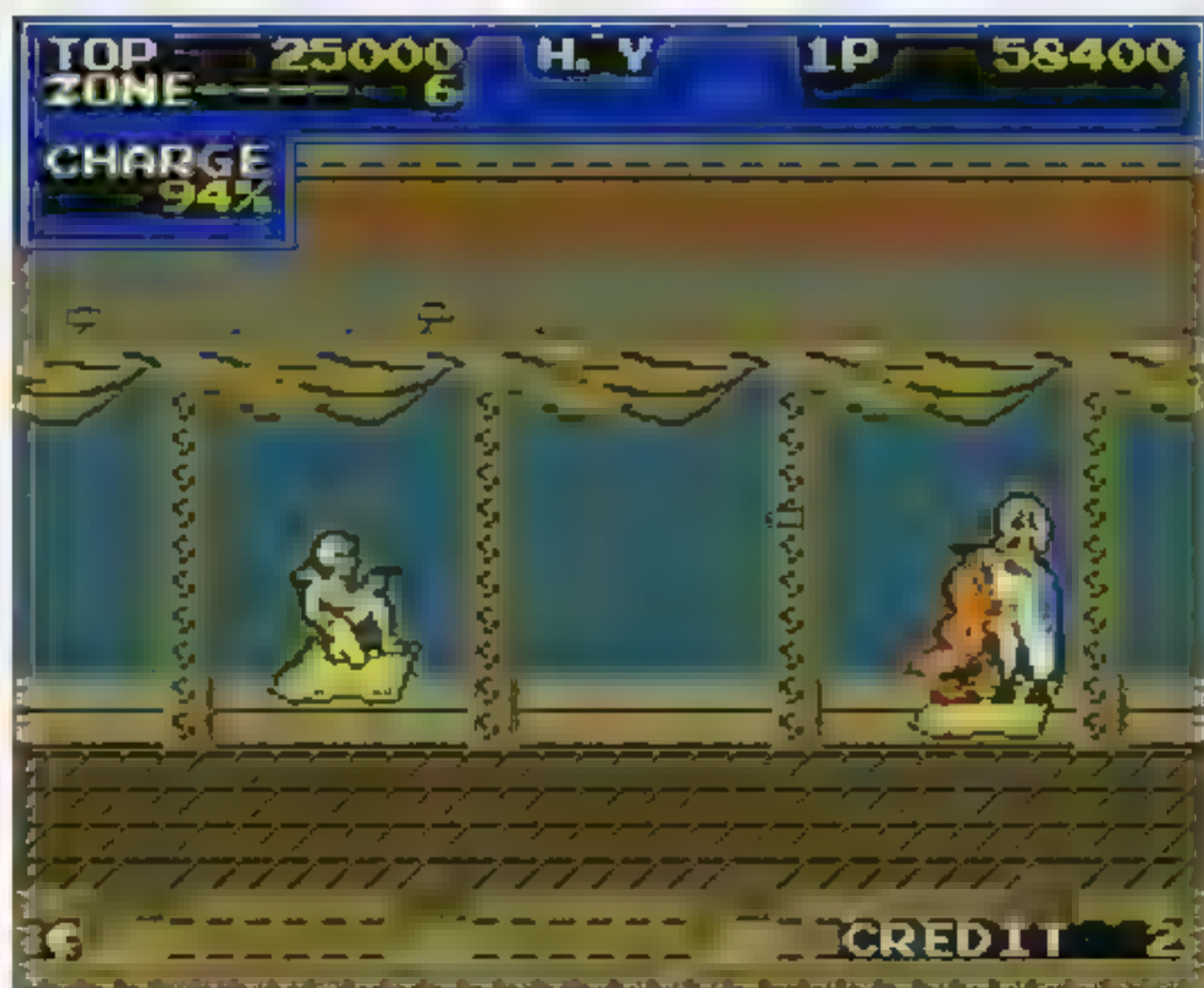
ゲームも一時期「テグザー」（85年・ゲームアーツ）や「フォーメーションZ」（84年・ジャレコ）など、可変小型ロボットが戦うものが多かったことを記憶されている方も多いのではないのでしょうか。

そんな中であえて巨大さと力強さにこだわることで異彩を放ったのが本作です。単に「キャラクターが大きい」だけでなく、「大きくなると強くなる」「強くなるが被弾面積も広くなる」「小さいと攻撃を回避しやすくなる」と、巨大さと小ささの両方に意味を持たせた思考の積み重ねにより、「マグマックス」はゲーム史に残る巨大ロボットとなったのです。

富野由悠季監督によるロボットアニメ。主役機は3機のメカが合体し、上半身・胸部・下半身が形成されて巨大ロボット・イデオンになる。武器のひとつ「波導ガン」（通称イデオンガン）はブラックホールのエネルギーを利用した恐怖の兵器。竜巻のような渦が宇宙空間を突き進み敵艦隊を次々と沈める光景は、劇中においても両陣営を戦慄させた。



※写真はアーケード版です。



## 爽快ノロケットジャンプ

Text=msm5232(フリーライター)



## コップゼロワン

AC ■アーケード ■日本物産(開発、フジエック)  
■1985年9月 ©1985 HAMSTER Co.

### 新米刑事は三度死ぬ (デフォルト残機3)

本作は秘密組織スペクターのボスに捕らわれた、恋人でもある美女ステイシーを取り戻すべく、ロケット装置とピストルを装備した新米刑事ジェームズが要塞へと潜入するアクションシューティングゲームです。ジェームズに美女……といえば映画「007」シリーズを彷彿とさせるスパイものかと思いますが本作のジェームズは刑事です。「007」が好きな方はデューイーストの「シークレットエージェント」を調べてみましょう。きつと希望に沿うゲームが出てくるはずですよ。

ゲームは主人公の目の前でステイシーがボスにさらわれるシーンから始まります。ちなみに同時期のゲームですと『魔界村』や『青春スキャンダル』なども女の子がさらわれるデモがありましたね。シンプルな演出ですがやはり気合が入ります。道中は画面左から火

柱が迫り、火柱に捕まらないように銃を撃ちつつ敵を倒しながら右へ右へと進んでいくのですが、ゲームは一本道ではなく、途中でルート分岐があつて、その先その先でマップが異なります。

また本作で特筆すべき点が、レバー上入力のジャンプとは別に、ボタンで発動するロケットジャンプです。スコアの下にCOINROCKという表記に並んで数字があり、これが100%から最大200%の間だけロケットジャンプが使えます。地上ではハイジャンプ、空中だと2段ジャンプみたいな感覚で空へ飛び上がり、空を飛んでいると大概の敵や攻撃を避けられます。1回使用するたびにエネルギーが減ってしましますが、敵を倒せば回復します。本作は基本的に地上で銃撃戦が展開されるので、敵の攻撃に対し、しゃがみ・ジャンプ・ロケットジャンプを使い分ける、ちょっと高度なパターンが要求されますが、一見すると激しい攻撃も、ロケットジャンプで簡





単に回避できるというのは大胆で面白いところです。ジャンプの着地タイミングをロケットでカバーすると、より敵の攻撃を避けられるようになります。

最後のボスとはお互いに空を飛ぶ絨毯に乗っての一騎打ちです。ボスはステイシーを盾にしていますので、ボスの頭に弾を当てないと彼女に当たりミスとなります。ボスを倒し彼女を救出すると「サンキュー、ダーイスキ」としゃべり、やたらとキスしてくれます。アツアツですね。

ちなみに本作がニチブツを代表するコンポーザー・吉田健志氏のデビュー作です。その後に続くFM音源原音ドンシャリなニチブツサウンドではなく、PSG音源を使いこなしているオシャレな音楽は名曲ぞろいなので必聴です。BGMは当時のゲームにしてはールプが非常に長く、ある程度ゲームに慣れていないと最後まで聴けないのでがんばりましょう。

なお、本作は世にも珍しい白基

板だったりします。普通の業務用アーケード基板は緑色、コピー基板は青色と相場が決まっています（「スラップファイト」のJAMMA版は正規品で青色ですが……）、白色は基板のパターンを追うのが困難になるとされていて、コピー基板の流通を防ぐための措置と言われています。タイトーの名作『アルカノイド』も白基板ですが、それに先駆けること約一年、白い基板を作ったニチブツはもう少し評価されてもいいと思います（でも結局、本作と『アルカノイド』両方ともコピー基板が出てしまうのですが……）。

さらに、本作にサブボードを追加したりすると『マイティガイ』になるらしく、以前筆者が買った『マイティガイ』の基板は本作のライセンスシールが貼ってありました。オリジナルの基板流通量もかなり少なく、今となっては非常に貴重であろう『コップゼロワン』、見かけたらぜひ遊んでみてください。





※写真はアーケード版です。



## テラクレスタ

### テラクレスタ

FC ■ファミコン ■日本物産  
■1986年9月27日 ■4900円(税抜)

### ビデオゲーム・アンソロジーVol.1

### テラクレスタ/ムーンクレスタ

X68 ■電波新聞社  
■1992年11月20日 ■4900円(税抜)

Text=箭本進一(フリーライター)

### オレたちゲーセン族 テラクレスタ

PS2 ■プレイステーション2 ■ハムスター ■2005年10月27日  
■1905円(税抜) ■CERO 全年齢対象

### テラクレスタ

PS4 ■プレイステーション4 アーケードアーカイブス ■ハムスター  
■2014年11月20日 ■823円(税込) ■CERO A(全年齢対象)

## パーツとの合体が 生み出すバリエーション

ギリギリの戦いを切り抜ける鍵となるのは、パワーアップではなく、固有の武装を備えたパーツとの合体。ゲーム内のさまざまな要素が、ウリである合体の面白さに直結するという、優れたゲームデザインがなされているのが本作『テラクレスタ』なのです。

プレイヤーは、戦闘迎撃機ウィングギャリバーを駆り、地球を占領した宇宙魔王マンドラーに立ち向かいます。ウィングギャリバーは、5つのパーツで構成される大型機。プレイヤーが操作する1号機アルファ号(インストカードでは「ウィング」表記)に、2号機ベータ号、3号機ガンマ号、4号機デルタ号、5号機イプシロン号が合体することで攻撃力を増していきます。一見、よくあるパワーアップシステムのようにですが、本作において画期的なのは、「それぞれに異なった武装を備えたパ

ーツとの合体」を突き詰めることで、プレイにバリエーションを生み出したという点にあります。

当時、多くのゲームにおけるパワーアップシステムは基本的に一本道。アイテムを取得することにより、決められた段階を踏んで攻撃のバリエーションが増えていくというものでした。

対する『テラクレスタ』では、格納庫から出現する2〜5号機と合体することにより、それぞれが装備する武装を使用可能に。つまり、パワーアップの段階ではなく、どのパーツと合体しているかで攻撃が変化するため、プレイにバリエーションが生まれるのです。1号機のキャノンビームにくわえて、2号機は前方へのビームの発射本数が増え、3号機は後方へビームを発射、4号機は前方に敵を貫通する弾を発射し、5号機は後方にバリエーションを展開するなど、武装の性能は個性豊か。2&4号機との合体で貫通弾&前方ビームを装備し、3&5号機が組み合わせあって





後方ビームとバリエーが使えるようになったりと、合体による攻撃バリエーションは多岐にわたります。「3号機が手に入ったので、後方へ逃した敵を撃とう」。「4号機が出たから、敵が密集しているところを貫通弾で狙い撃とう」といったように、立ち回りが変化するので（合体のバリエーションに応じてさまざまなに変化する自機の外見も大きな魅力でしょう）。

さらに、「トリッキーな動きをする敵」と、「合体時に被弾してもパーツを失うだけでミスにはならない（5機すべてが合体している状態なら、1・2・4号機が残る）ルール」により、合体の構成

は頻繁に変化します。被弾や体当たりでパーツを失ったり、格納庫からパーツを回収し損ねることも珍しくないため、1号機にいきなり4号機が合体したり、そこに5号機が加わったりするような合体バリエーションが生まれやすくなっているのです。つまり、その場で手に入れたパーツの武装を活用し、バリエーション豊かな攻撃を使いこなして柔軟に敵と戦うプレイが求められることになります。

つまり「トリッキーな動きの敵がミスを誘う」「ミスしたことで次に合体するまでの緊張感が生まれる」「合体したパーツによって武

装が変化するため、プレイのバリエーションが増える」という諸要素が有機的に連携しており、結果、「難易度は低くないが、1プレイの中でいろいろな遊びができ、うまくパーツ集めがハマると一気に先へ進めたりもするし、逆にあっさりとやられることもある」という、後を引くプレイ感が生み出されているのです。

## ニチブツシューティングの代表作に

合体しているパーツの種類で攻撃バリエーションが変化する一方、「フォーメーション攻撃」は合体しているパーツの数によって決められています。「フォーメーション攻撃」はパーツを切り離して一定時間特殊攻撃を行うというもので、1号機に被弾すると一発でミスになるものの、広範囲の敵を一掃したり、障害物の陰にいる敵を狙い撃ったりといったテクニカルなプレイが可能です。合体しているパーツの種類ではなく数によ

て攻撃が変化するようになっており、いたずらに複雑化を招くことなく、4つの攻撃バリエーションを増やすことに成功しています。

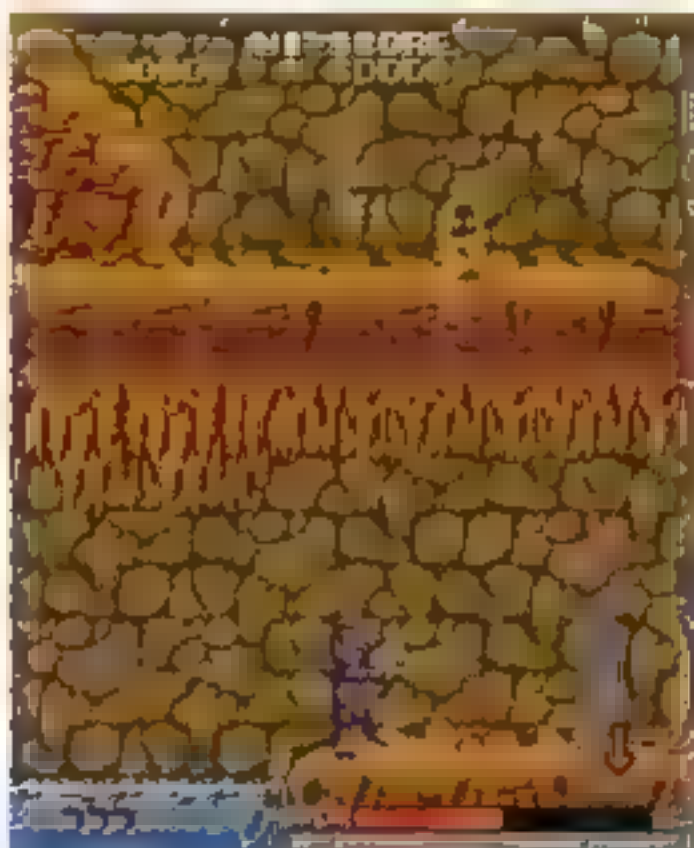
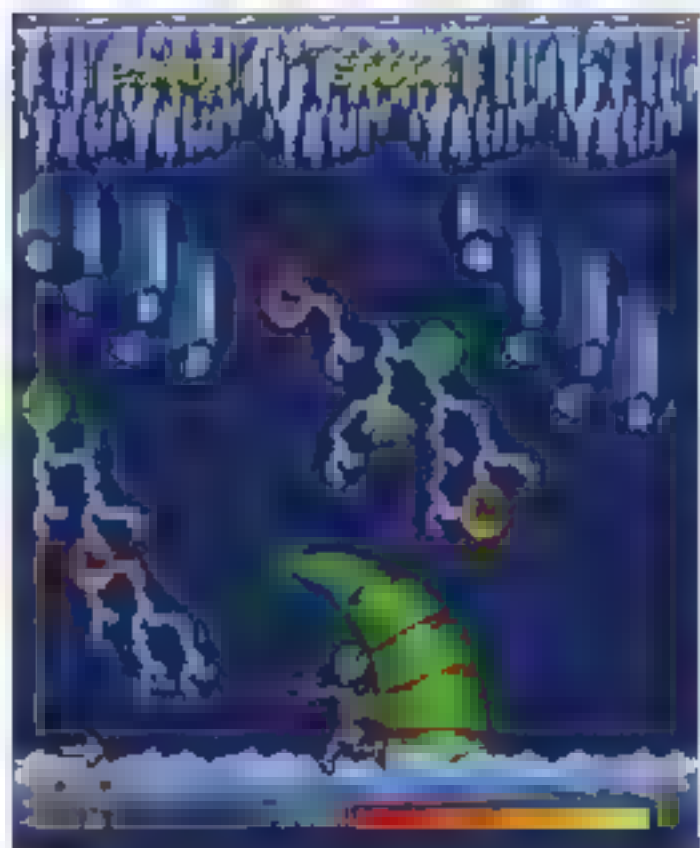
合体したパーツの数が増えるほどに増す緊張感も、本作を彩る要素のひとつでしょう。2機や3機合体ならプレッシャーもさほどではありませんが、うまく4機合体できようものなら、なんと5機合体のご褒美である、約8秒程度無敵になる「火の鳥」への変身を見たいということで、緊張感はかなりものとなります。ガチガチになっっているところに、トリッキーな動きの敵に惑わされてパーツをすべて失い、ガックリときた人も多いのではないのでしょうか。

本作は、合体を中核に据えたゲームデザインにより、幅広いプレイヤーに親しまれ大ヒット。ファミコンをはじめとする多数のハードへの移植にも恵まれ、ニチブツシューティング黄金期を作り出した看板作品となったのです。

タツノコプロ制作のSFアニメ。5人の少年・少女たちがバードスーツに身を包み、秘密結社ギャラクサーと戦う。隊員別にGメカと呼ばれる乗り物があり、5機合体することで大型飛行機「ゴッドフェニックス」が完成。必殺技「科学忍法・火の鳥」はマシンが火に包まれ、火の鳥のような状態で敵に突撃する決め技である。

ALWAYS ニチブツのクワ  
「科学忍者隊ガッチャマン」





※写真はアーケード版です。

Q: 若きとは?

A: 振り向かないことさ

Text=msm5232(フリーライター)

COSMO POLICE GALIVAN

Nichibutsu Shooting Selection



Nichibutsu  
日本物産株式会社

## コスモポリス ギャリバン

AC ■アーケード ■日本物産  
■1985年12月 ©1985 HAMSTER Co.

PS4 ■プレイステーション4アーケードアーカイブス  
■ハムスター ■2015年3月26日配信予定  
■823円(税込) ■CERO A(全年齢対象)

### コスモなポリスだギャリバン

『テラクレスタ』で5機が合体すると火の鳥になることからもお察しのとおり、85年からの数年間ニチブツはアニメや特撮が大好きでした。脱衣麻雀(中でも『麻雀刺客』はやり過ぎた気がします……)からシューティングまでどこかで見たことのあるようなキャラクターが多数登場しており、さながらゲームセンターの東映まんがまつり状態と言えるでしょう。

そんなアニパロ精神の頂点のひとつとも言えるのが本作『コスモポリスギャリバン』です。往年の特撮ヒーローの名作『宇宙刑事ギャバン』と『宇宙刑事シャリバン』を悪魔合体させたようなタイトルに、コスモ(宇宙)ポリス(警察)というネーミングのストレートさは他社の追随を許しません。そして武器はレーザーブレード剣に、ギャラクティカクラッシュならぬコズミッククラッシュ。敵の軍団

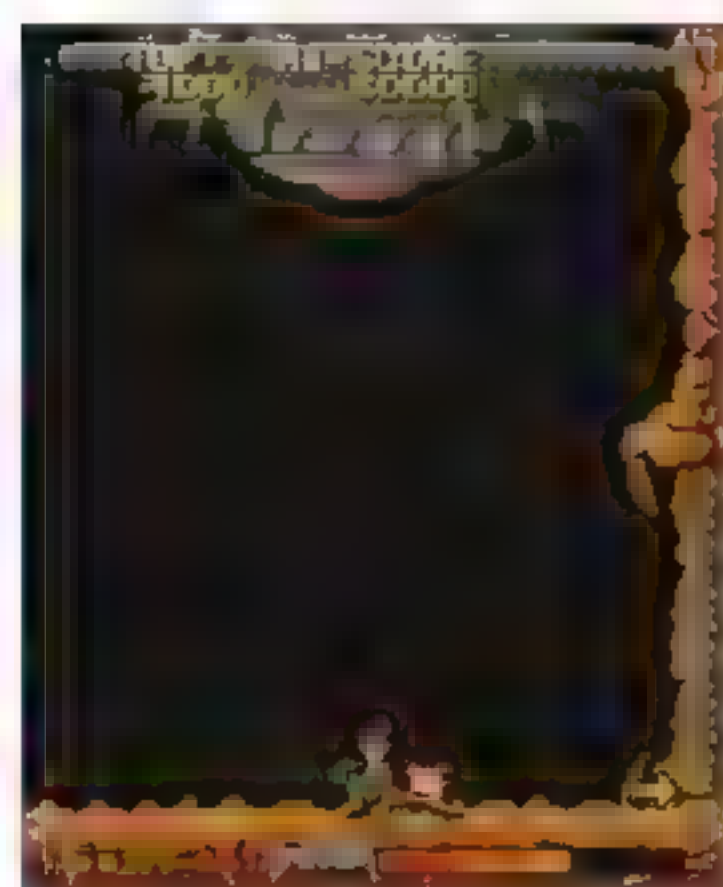
は宇宙犯罪組織アクーと、あまりの酷似っぷりに許諾を得ていないのが逆に不思議なくらいです。

本作は縦画面の横スクロールアクションゲームです。プレイヤーはライフ制(本作ではパワーと表示)で、通常は攻撃方法がパンチ(Aボタン)とキック(Bボタン)のみですが、アイテムでパワークリスタル(青)を取るとギャリバンへと変身。パンチの代わりにパワー銃で遠距離攻撃ができるようになります。ステージは迷路のように入り組んだ地形ですが1面はボスまでのルートが矢印で案内されており、2面は矢印がなくなります。下を意識して進めばボスへとたどり着きます。ステージ数は全2面のループ制。かつマップ構成は変わらないので、ゲームのクリア自体は非常に簡単で、かつ慣れると延々遊べます。その分プレイ時間も長くなりますが吉田健志氏作曲の明るいBGMがゲームに彩りを与えてくれますので、きつと苦にはなりません(個人的に

移植  
復刻

Windows プロジェクトEGG『コスモポリス ギャリバンII(スーパーファミコン版)』配信中・500円(税抜)





は最長で6時間は遊んでました。攻略のカギとなるギャリバンへの変身ですが、まずプレイヤーがギャリバンへ変身すると、パワーが最大まで回復します。敵の攻撃を受け、パワーが半分になると変



身が解除されます。つまりパワーがあと少しで半分になりそうなきはパワークリスタルの前でダメージを食らい変身を解き、その直後に変身すればパワーを回復しつつ変身状態を維持できます。注意したいのが変身状態でパワークリスタルを取るとパワーは回復せず、青ならレーザーブレード剣、赤ならコスミッククラッシュと、強力な遠距離攻撃がそれぞれ8秒間使用可能になるものの、敵がパワークリスタルを落とさなくなるので、うまく変身状態とパワーを維持できるようにパワークリスタルを取っていく必要があります。

またボスのゴース戦では、パワーが半分になっても変身が解除されません。そしてレーザーブレード剣やコスミッククラッシュ状態だとパワーが0になってもミスにならないので、いざとなったらパワークリスタルを取り、敵の攻撃を受けてパワーが0になってもミスにならない8秒以内に密着して連射すれば簡単に倒せます。この方法だと次のステージ開始直後にミス扱いになりますが、本作は標準設定だとエクステンドが初回2万点でその後は6万点エブリと低スコアでも残機が増えやすく、ボス戦の強行突破で残機が減ってもほかでミスしなければ飽きるまで遊び続けられます。





## 殴る！蹴る！撃つ！ 超人アクション

Text=msm5232(フリーライター) 資料協力:KVC

## マイティガイ

AC ■アーケード ■日本物産  
■1986年3月 ©1986 HAMSTER Co.

うなれ！ 必殺のサイコガン  
嵐を呼ぶのさマイティガイ

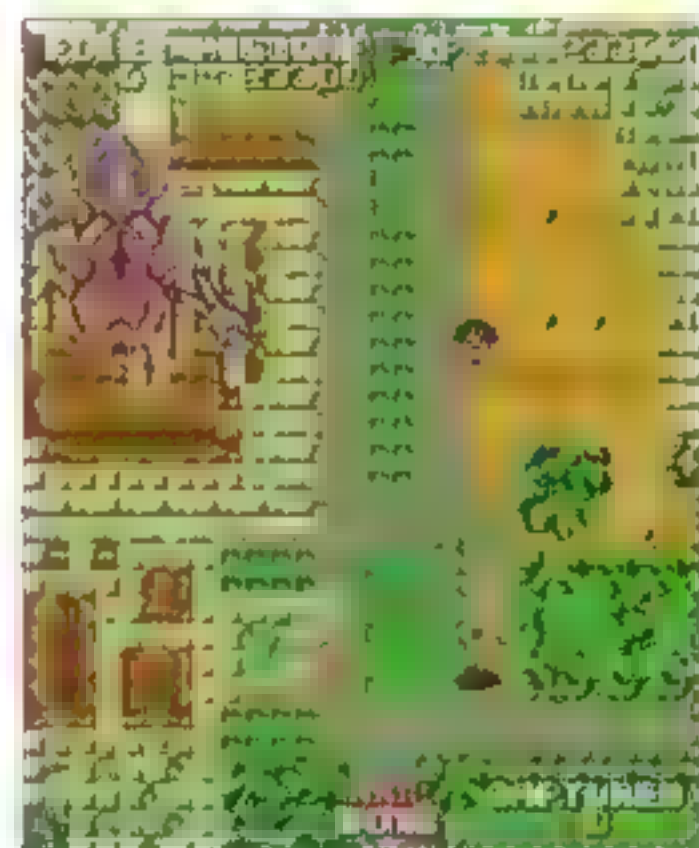
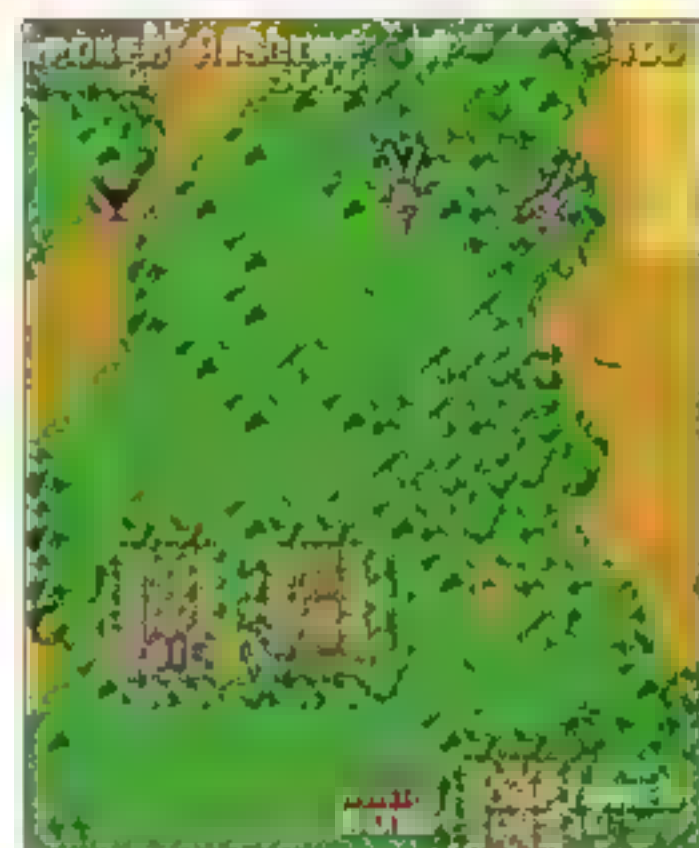
本作は画面見下ろし型の任意スクロールアクションシューティングです。操作はAボタンでパンチ。ビーム銃やキャノン砲を取ると射撃攻撃できます。Bボタンを押すとジャンプしながらキックします。そしてAB同時押しで強力な遠距離攻撃であるサイコガンを発射できます。サイコガン発射中、プレイヤーは移動できなくなります。その代わりボタンを離すかエネルギーが尽きるまで、レバーの入力方向にサイコガンの軌道を動かし、複数の敵をなぎ倒すことができます。サイコガンは画面左上に表示されているエネルギーがある間使うことができ、道中にあるPOWアイテムで、エネルギーを回復できます。ただ、サイコガンはアイテムの回復を頼って多用しすぎると、苦しい場面に出くわしたときに撃てずに困るので、ヤバそうになったら使う、ぐらいにしておく

と良いでしょう。

サイコガンといえば、漫画「コブラ」以外思いつきませんが、本作ではマイティなガイであるプレイヤーの拳からサイコガンを発射します。チラシには「BIOエネルギーを持った新人類誕生!! ついに、反攻のサイコガンが炸裂!!」とあります。なぜプレイヤーがサイコガンを使えるのか想像するに、敵が「人類を生体改造し独裁を企てる巨大コンピュータ『ゼルダ』である」と書かれていますので、おそらくプレイヤーはゼルダに改造されたが、反抗のため逃げ出した……といったところでしょうか。

音楽は安心と信頼の吉田健志氏で、ワイルドな感じがカッコイイBGMとなっています。その音楽性は次の『聖戦士アマテラス』でさらに魅力が磨かれることになります。ですが「マイティガイ」ではサイコガンを使うと音楽が最初に戻る、という致命的な仕様のせいでなかなか最後までBGMを聴けないのが惜しいところです。





## 聖戦士アマテラス

AC ■アーケード ■日本物産  
■1986年6月 ©1986 HAMSTER Co.

アタリフ アタリフ アタリフ  
女戦士

Text=msm5232(フリーライター) 資料協力:KVC

### 戦場に行く獺猛な女戦士 うつろな瞳にノックアウト

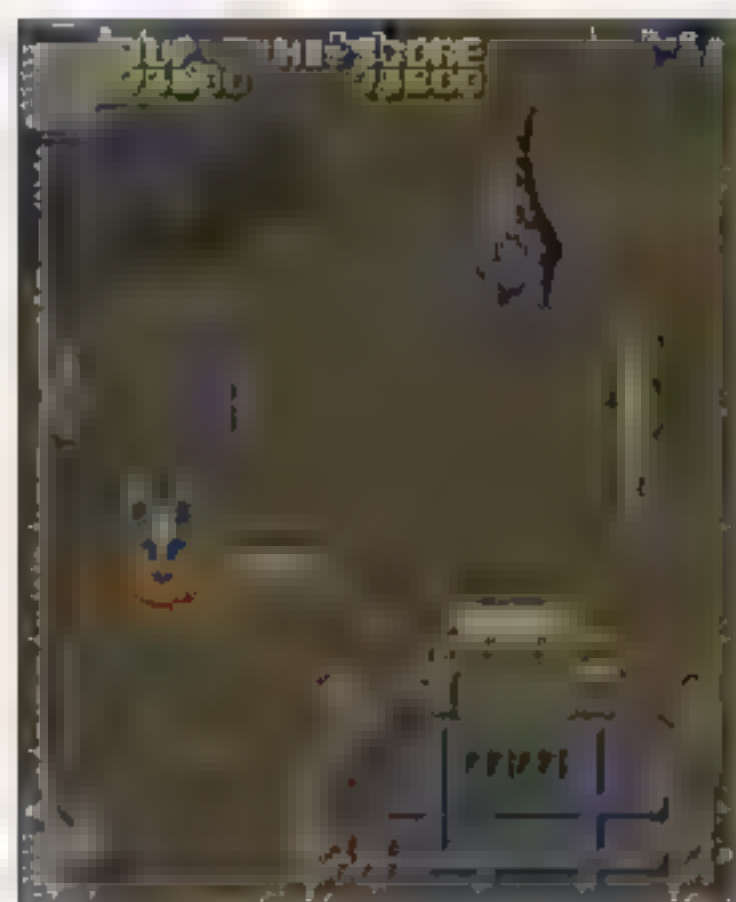
聖戦士という単語からお察しのとおり、本作のタイトルは「聖戦士ダンバイン」からの影響だと思われる。ニチブツはかなり「ダンバイン」に思い入れがあったのか、『超時迷宮レジオン』では敵キヤラにダンバインそっくりのメカを出したり、PCエンジンの脱衣麻雀『聖戦士伝承雀卓の騎士』はなんと「ダンバイン」のキャラクタードesignと主人公の声優をそのまま採用しています。

本作は『戦場の狼』（85年・カプコン）のような任意スクロールシューティングゲームです。主人公の女戦士アマテラスは剣と盾を装備していますが、攻撃方法は剣から出るショットで、パワーアップをするとショットが広くなりダメージに1発耐えられるようになります。敵のエアーマービルを奪い取ることもでき、この状態でパワーアップアイテムを2個取ると

一定時間無敵になります。サブウエポンのストップ弾は、爆発すると一定時間敵の動きが止まります（投げてから爆発するので、画面外に投げると不発になるので注意）。ミスに対する救済措置が多く、さらにステージがループ制とあって、コッをつかむと長く遊べるお財布に優しい1作です。

なお本作でゲームタイトルよりも有名なのがインストカードです。ゲームだと主役は金髪の女性ですが、インストカードには限りなく安く作ったであろう剣と盾を持ち、うつろな目をした黒髪の女性がポーズを決めています。しかも操作方法という大事な情報よりもはるかに大きな比率で掲載されていて、プレイヤーに強烈な印象を残していることでしょう。筆者の推測ですが、写真の女性は同社がこの時期出していた脱衣麻雀関連で採用されたモデルではないかと思うのですが、それにしてもこの目はもうちょっと何とかならなかったのかと考えてしまいます。





## 3機合体！ダンガー参上！

Text=msm5232(フリーライター)

## UFOロボ ダンガー

■アーケード ■日本物産  
AC 1986年10月 ©1986 HAMSTER Co.

### フォーメーションと合体攻撃 『テラクレスタ』の後継者

ヒットを飛ばした名作にはパワーアップした続編が発表されるものです。ニチブツのヒット作といえば『テラクレスタ』。その続編的作品と言えるのが本作『UFOロボ ダンガー』です。ナンバリングタイトルでは1992年発売のPCエンジン用ソフト『テラクレスタII』が続編ですが、本作は『テラクレスタ』の翌年に発売され、合体やフォーメーションなどのシステムを踏襲し進化させていたことから、一連のニチブツシューティング史において『テラクレスタ』の続編的タイトルとして位置づけられています。

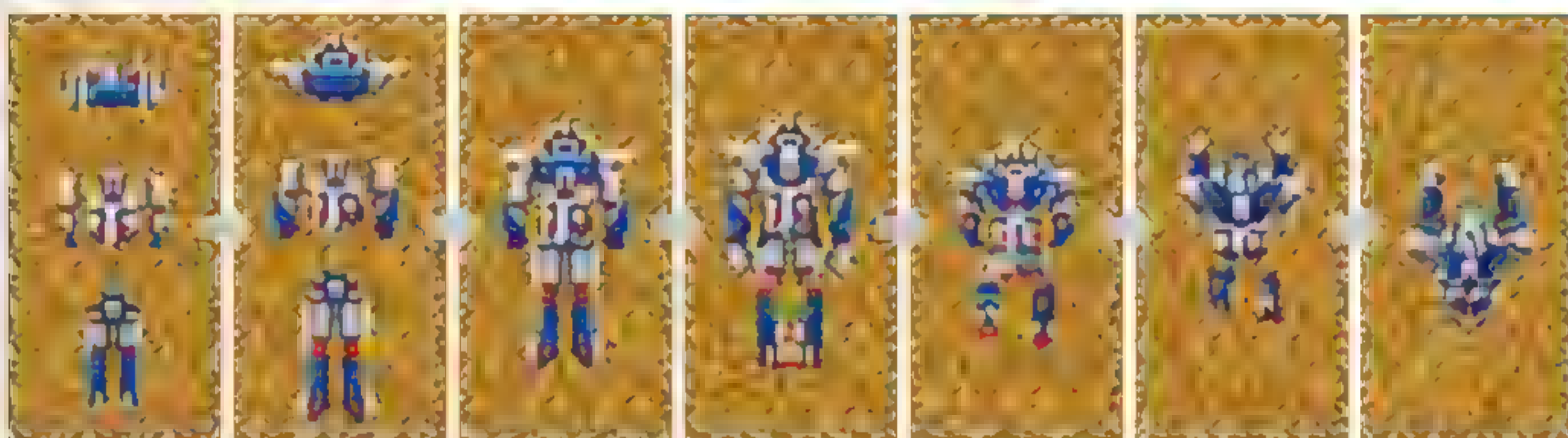
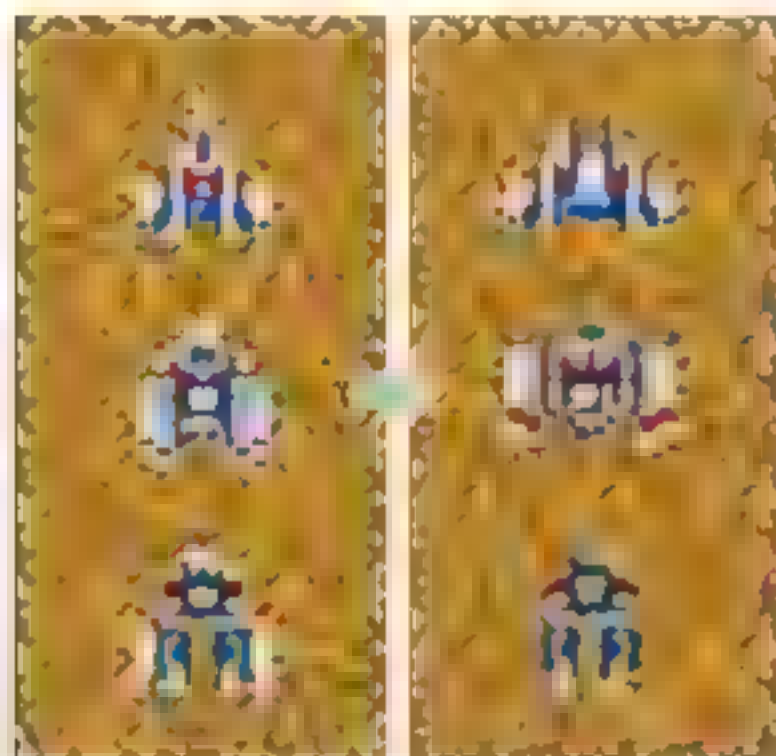
UFOロボである自機ダンガーは、タイトル画面のロボ形態を見ると「機動戦士ガンダム」の影響が色濃く見えますが、タイトルは「UFOロボ グレンダイザー」と「惑星ロボ ダンガードA」から拝借したと思われます。さらに波導

ガンという武器（『マグマックス』にも出てきました）に加えて、チラシやインストに描かれたイメージイラストのロボット形態の頭部を見ると「伝説巨神イデオン」の影響も見られます。アニメの影響色濃いところも『テラクレスタ』の続編と感じさせます。

本作を『テラクレスタ』と比較すると、まずパワーアップ方法が大きく変わりました。『テラクレスタ』では自機1号機は2号機から5号機すべてと合体し、最終的には巨大な戦闘機になります。ダンガーは自機の1号機に、2号機、3号機と合体すると、ロボット形態に変形し、フォーメーション攻撃の際は3機に分離します（このときの分離・合体アニメーションは必見）。しかし次のパワーアップである波導ガンは3機が合体したダンガー状態でない并取得できず、フォーメーション攻撃中は波導ガンが取れません。そして波導ガンを持った状態で出現する、最強形態になるためのUFOパーツが出



# 合体せよ!ダンガー



てくる格納庫ですが、波導ガンでないとハッチが開かないので、こ  
れまたフオーメーション攻撃中は  
合体ができません。本作も『テラ  
クレスタ』同様、フオーメーション  
攻撃の分離・合体時に無敵時間  
が存在し、有効な回避手段なので  
すが、そのフオーメーション攻撃  
をしていたら最強形態までパワー  
アップできないのです。

また『テラクレスタ』で大勢の  
プレイヤーを悩ませた敵のいやら  
しい動きは、あれに輪を掛けて本  
作でもいやらしくなり、敵の配置  
もいやしくなっています。特に  
水辺を見たらまず砲台があると疑  
わないと、すぐに不意打ちを受け  
てダンガーは大地に沈みます。さ  
らに本作はステージ内にある地下  
に突入しないと、同じステージが  
ループしてしまうなど、『テラクレ  
スタ』以上に難しくなりました。

とはいえ難しさ以外にも、画面  
レイアウトや地形、残機が最後の  
1機になったときに攻撃BGMが  
変わるところ、さらに『テラクレ  
スタ』でみんなが驚いたあの恐竜  
もメカになって再登場、といった  
ところにも続編らしさが感じられ、  
愛されているポイントです。

また、『テラクレスタ』同様に  
音楽にも注目です。『テラクレス  
タ』の作曲を手がけた吉田健志  
氏の作曲したメインテーマ「Scrap  
er」は本当に素晴らしい曲  
です(音楽CD「ゲームサウンド  
ニチブツ」ではイントロが変わっ  
ていましたね)。非常にテンポが良  
く、また空を気持ち良く飛んでい  
るロボットをイメージさせるこの  
曲は、数あるロボットシューティ  
ングゲームの中でも屈指の名曲と  
言えるでしょう。

さらにゲーム開始直後、3機そ  
ろった状態からゲームが始まるの  
で、すぐに合体アニメーションが  
見られるのも非常にグッときます。  
デービーソフトの『ウォルガード』  
やカプコンの『サイドアーム』な  
どのロボットものがお好きな方は、  
本作も合体ロボゲームとして押さ  
えておきたい1作です。





## 8つの忍法が炸裂！痛快忍者絵巻

Text=msm5232(フリーライター)

## 妖魔忍法帖

AC ■アーケード ■日本物産  
■1986年10月 ©1986 HAMSTER Co.

まるで大作映画のような  
ニチブツ和風シューティング

ニチブツのシューティングは『テラクレスタ』に代表されるフォーメーション使い分け縦シューが印象的ですが、ほかにも『聖戦士アマテラス』『マイティガイ』といった、いわゆる『戦場の狼』(85年・カプコン)タイプの画面見下ろし型、任意スクロールシューティングにもいくつか挑戦しています。そして本作『妖魔忍法帖』はそういったニチブツの任意スクロールシューティングの中では、一番出来が良いと自信を持ってオススメします。

本作は親兵衛という若者が、捕らわれた姫を救出すべく悪霊軍団と戦うという、和風ファンタジー的な作品です。名前やシチュエーションで角川映画「里見八犬伝」の影響が見られ、パワーアップの忍法8種類も劇中の八犬士をイメージしたものと思われます。アニメ・特撮を中心にいろいろ影響さ

れた作品を発売していたニチブツには珍しい題材です。ゲーム内容は冒頭で述べたとおり、基本的には任意スクロールのシューティングゲーム(一部強制スクロールあり)ですが、ほかのメーカーにはない要素をBボタンに仕込みがちなニチブツ作品らしく、本作では何と8種類もの忍法(サブウェポン)を標準装備、そしてアイテムにより一定時間使い放題になります。

この忍法ですが、道中で魔神像が現われ、それを撃つと巻物が出現します。そして巻物を取得し、Bボタンを押したときから20秒間(画面下に忍法TIMEと出ます)好きな忍法が使えます。それもとれかひとつではなく、時間内だったら自在に武器を切り替えて使えるのが痛快です。

そして本作を遊びやすくしているのが、巻物所持中は敵の弾に1発当たっても巻物がなくなるだけで、ミスにならないという点です。さらに道中においては竜巻(7番)、





ボス戦では津波（6番）と光の矢（4番）の使い勝手がかなり良いため、巻物をしっかり回収し、戦況に合わせた忍法を使いこなすことで、サクサクとゲームが進みます。基本的にオート連射なので、標準の攻撃も押しているだけでかなりショットが出るうえ、光の矢はレーザーのごとく出ます。プレイヤーの火力が大きく、しかも一撃死を回避できるシステムは、数あるニチブツシューの中でもトップクラスののつつきやすさです（もっとも、上記の一部忍法が強すぎて、ほかの忍法の存在意義が薄れているのが少々残念です）。

また本作の大きな特徴として、ステージの展開が豊富で、かつ各

ステージの最後にステージクリア画面などを挟むことなく、そのまま次のステージへとシームレスに移ります。ゲーム開始時、親兵衛は雲に乗って現われ、敵にさらわれた姫を追います。その後、寺や亜空間、海を渡り、血の池地獄に砂漠、最後は姫を救出し、そのまま流れ込むようにラスボスとの一騎打ちへ……と、怒濤の展開が待ち受けています。道中で出くわす敵キャラたちの細かいアクションも見ていて飽きが来ません。個性豊かなボスも要所にいますので、さらに展開に彩りを与えています。

BGMも吉田健志氏の力作ばかりで和風ニチブツサウンドという形容が似合います。シーンごとにBGMが変わり、聴き飽きないのも魅力のひとつです。和風ニチブツサウンドは後に発売された『子連れ狼』（いつものようなパロディではなく、原作の許諾を受けたアクションゲームです）でさらにパワーアップしていますので、機会があればぜひ聴いてみてください。





## いざ混沌の迷宮へ突入

Text=msm5232(フリーライター) 資料協力:KVC

## 超時迷宮レジオン

AC ■アーケード ■日本物産  
1987年5月 ©1987 HAMSTER Co.

### これぞニチブツ式 スーパーロボット大戦

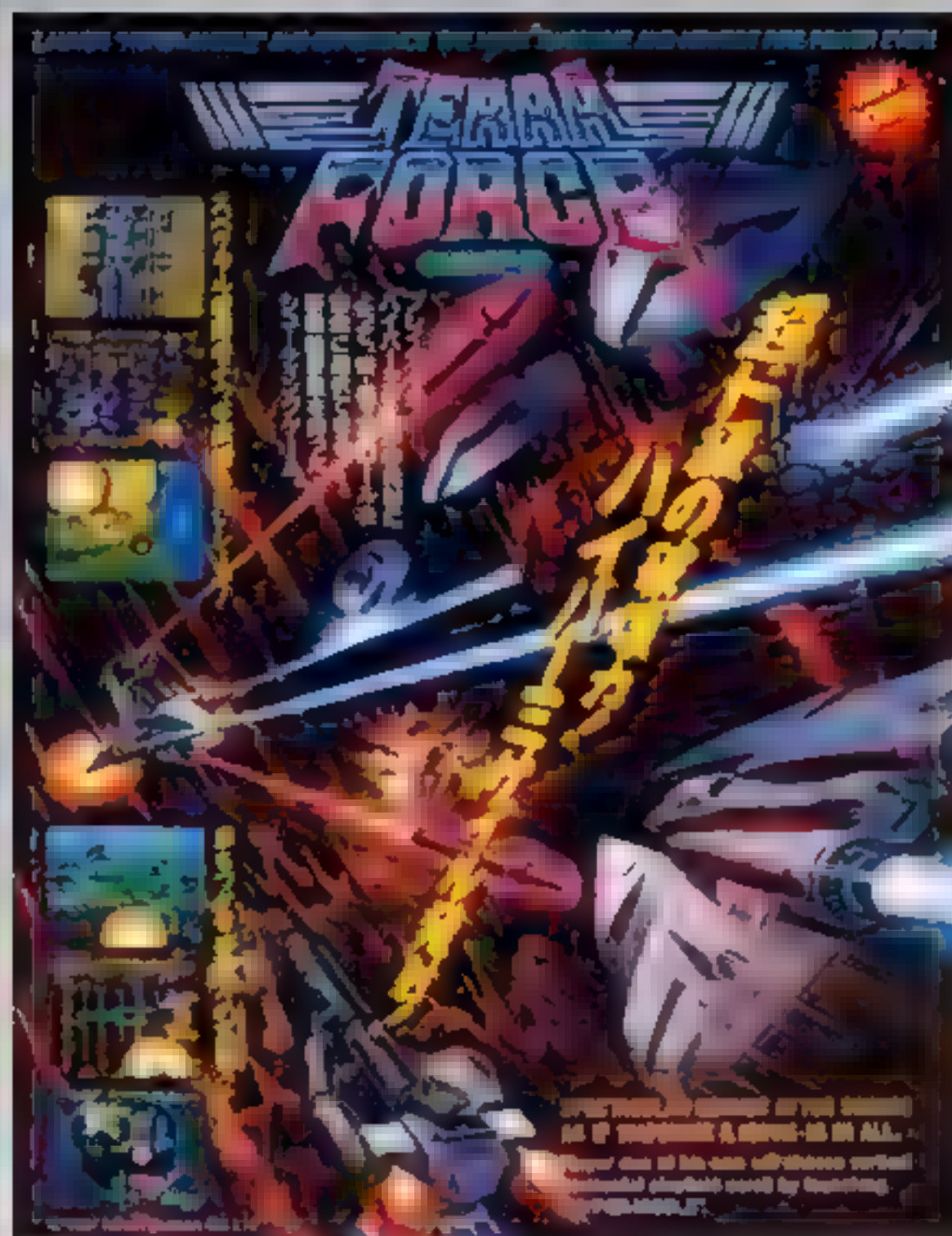
ニチブツ中期のゲームはアニメ・特撮のパロディや影響が非常に多く見られますが、本作『超時迷宮レジオン』はある種の頂点に位置する作品です。まずはタイトル。超時から始まるアニメといえ、『超時空要塞マクロス』『超時空世紀オーガス』『超時空騎団サザンクロス』といった超時空シリーズが連想されます。そしてチラシを見ると怪しげなボス(名前:ダークペーター)やダンバインそっくりのメカが飛んでいます。この時点ですでに危険ですが、そこはアニパロの総合商社ニチブツです。のでわれわれの予想をはるかに上回るものを出してきました。

敵メカがどう見ても「機動戦士ガンダム」のシャア専用ズゴックに似ていたり、「装甲騎兵ボトムズ」のスコップドッグに似ていたり、本特集で何度も名前が挙がるダンバインに似ていたりしますが、こ

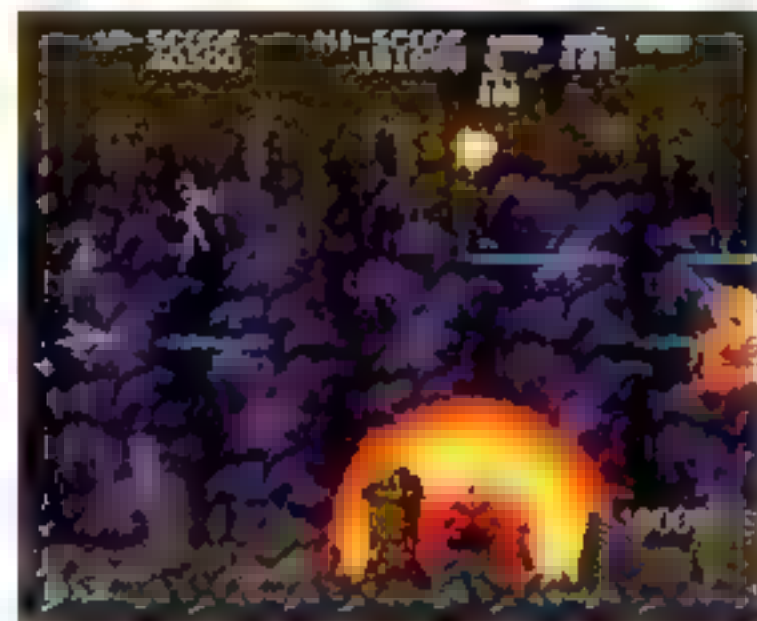
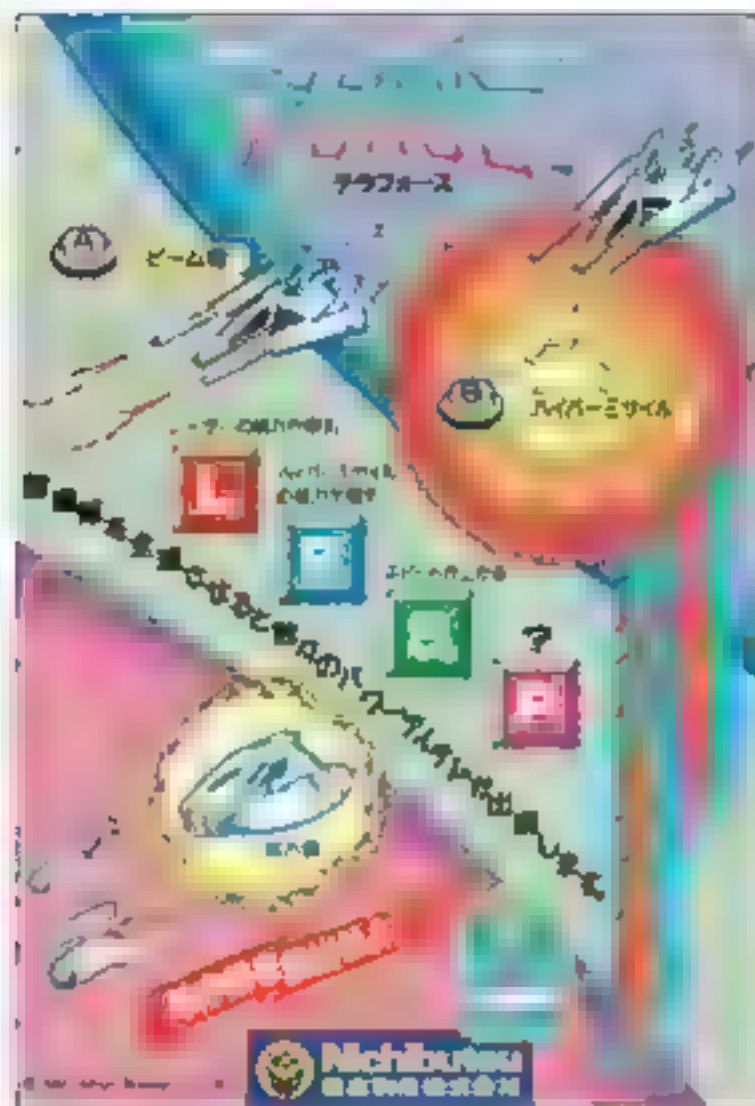
れでもまだ序の口。問題のシーンは12面。背景にびっしりと埋め込まれた顔をよく見ると、デビルマン、ザンボット3、イデオン、ガンダム、キカイダー、ライダー、仮面ライダー、マシンガンズ、鉄人28号、ゲッターロボ……に似た何かが、2015年現在『スパロボ』でもなし得ていない夢の共演をしています。

と、パロディに目を引かれがちな本作ですが、特殊なシステムも見どころです。本作にはタイム・ボムという特殊武器(ストック制)があり、これを使うと「ギャンツ」という音とともに画面が白黒になり、敵や弾が少しだけ戻ることです。「やり直し」ができます。また3発持っていてミスした場合は、リスタートまでに3回連続で使うと、ミスした瞬間すら時間を巻き戻して生き返ります。ミスに寛容なニチブツらしいギミックです。時間操作という概念はシューティングではかなり珍しく、個人的にはもっと評価されていると思います。





Nichibutsu  
日本物産株式会社



## テラフォース

AC ■アーケード ■日本物産  
■1987年10月 ©1987 HAMSTER Co.

## 縦×横スクロールシューティング

Text=msm5232(フリーライター) 資料協力:KVC

ハイパーミサイル連発で  
爆発・爆発・大爆発!

『ムーンクレスタ』『テラクレスタ』と続いたクレスタに代わり、テラがタイトルに冠された『テラフォース』。ですが本作はニチブツ色が最も薄い印象があります。

ゲームは横画面の縦スクロールシューティングから始まり、対空攻撃のレーザーと対地攻撃のハイパーミサイルで戦います。アイテム取得で武器のパワーアップやスピードアップ、さらに味方機も付きます。縦スクロール面でハイパーミサイルを一部の地形に撃つとINと表示された穴が開き、そこへ入ると横スクロール面に突入する、『マグマックス』的マップ切り替えシステムを採用。横スクロール面は縦スクロール面のボスを倒した後にも入ることになるので無理して入る必要はありません。

このように個性的な要素はあるものの、本作はどこか盛り上がり欠ける印象を受けます。刺激に

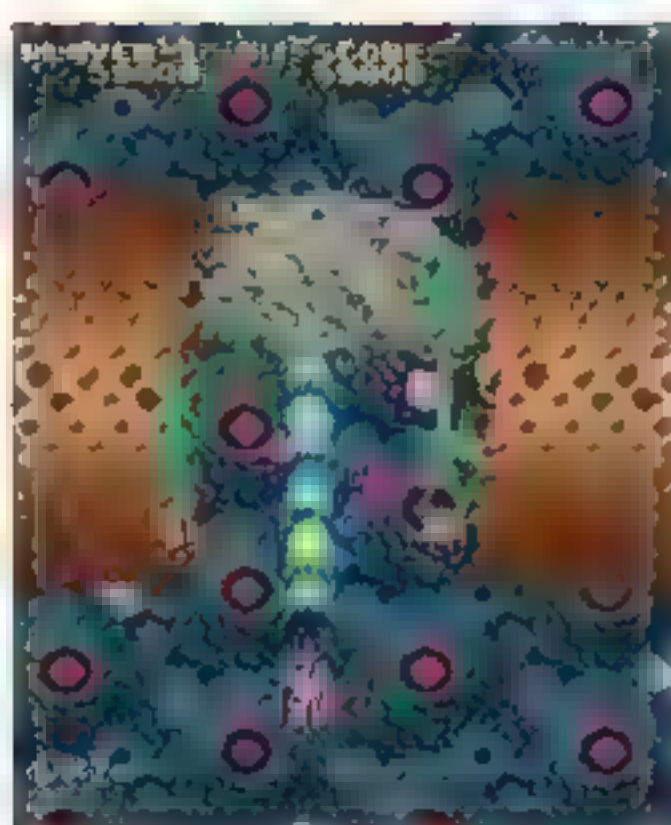
欠ける、と言ったほうが正しいのかもしれませんが。刺激とはニチブツシューティングを構成していた「わかりやすいパロディ」「合体」「フォーメーション」「メチャクチャな敵の挙動」「吉田健志氏のBGM」。この五大要素が合体してこそニチブツシューティングだったのだと本作を遊んで気づきました。ニチブツシューティングの刺激に染まっている濃いニチブツフリークほど『テラフォース』は『テラクレスタ』を筆頭にしたニチブツハーネス使用タイトル(※)に比べ、あまり印象に残らない作品になっているのかもしれませんが。

ただハイパーミサイルを最大までパワーアップさせるとかなり広範囲で爆発する、しかも通常攻撃なので弾数の制限も無い、というのは本作ならではの魅力です。従来のニチブツシューティングと比べて難易度も低く気軽に遊べます。エンディングもあるのでありますがあまりなシンプルさですので見て驚きましょう。

※ニチブツハーネス使用タイトル 『コップゼロワン』『マグマックス』『テラクレスタ』『マイティガイ』『聖戦士アマテラス』『コスモポリス ギャリバン』『UFOロボ ダンガー』など。ハーネスは基板を起動させるための専用コネクターのようなもので、JAMMAという共通規格に統一されるまではメーカーそれぞれ固有の形で作られていた。



※写真はアーケード版です。



## アームドF Nichibutsu Shooting Selection



## アームドF

アーマーを駆使し、敵陣を突破せよ!

Text=msm5232(フリーライター)

- アーケード ■日本物産
- 1988年8月 ©1988 HAMSTER Co.
- PCエンジン ■バック・イン・ビデオ
- 1990年3月23日 ■6700円(税抜)

### さらに進化する フォーメーション攻撃

ニチブツシューは『テラクレスタ』や『UFOロボ ダンガー』などフォーメーション攻撃のある作品が多く、画面中央にあるFマーク(フォーメーション攻撃使用回数)表示が特徴です。本作『アームドF』もそんなフォーメーション攻撃のある縦シューです。Fマークも健在で、フォーメーション攻撃はより進化しています。

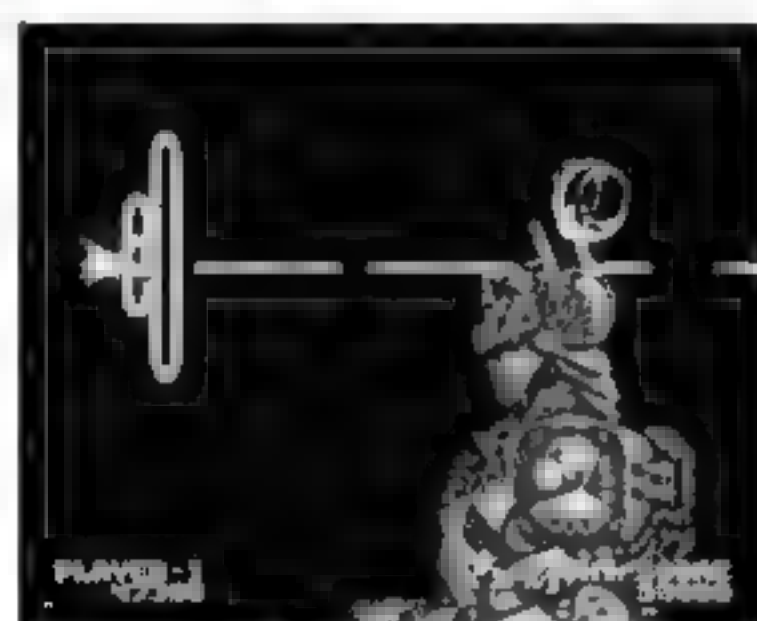
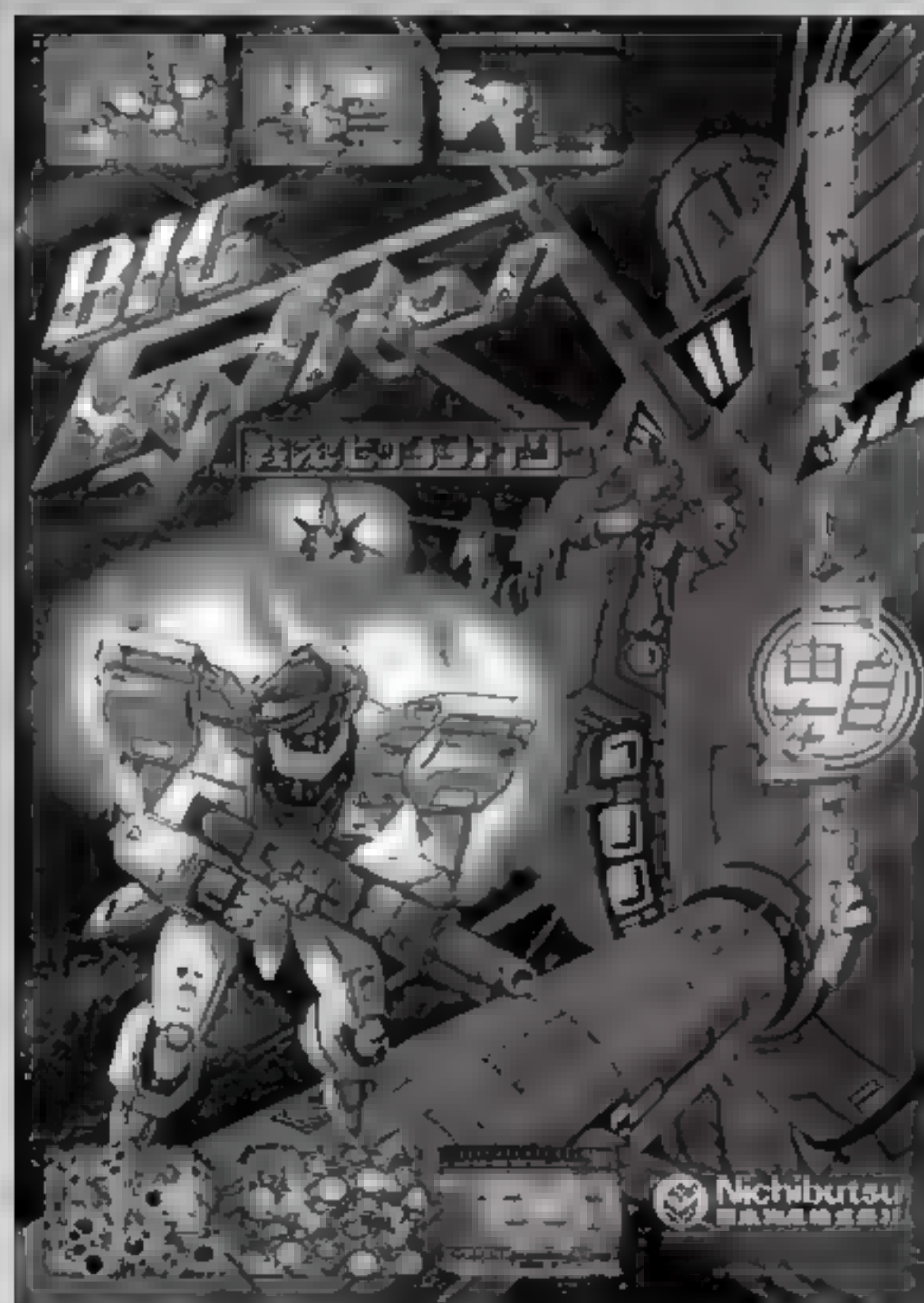
まずアーマーアイテムを取ると自機の左右にアーマーという支援兵器が付きます。そしてBボタンを押すとFマークをひとつ消費し、自機の斜め前へ一定時間2機のアーマーを展開し攻撃。もう一度Bボタンを押すと自機斜め後へとアーマーが移動し、後方へ攻撃します。アーマーは障害物を抜けることができるので入り組んだ地形を越えた先にいる敵への攻撃にも有効です。フォーメーション攻撃はニチブツ伝統の時間制で、時間内

は好きなだけ前面後面へと攻撃できる爽快さがあります。Fマークがないとアーマーは展開できませんが、Bボタンを押すことで攻撃方向が前方・後方に切り替わり、アーマーは無敵で敵の弾を防ぐこともできるため、敵に追い詰められてピンチに陥っても自分の腕次第で切り抜けられるかもしれないという楽しさもあります。

また過去のニチブツシューではあまり大きな変化がなかったステージ描写もステージごとに虫、骨、機械都市といったテーマの下にがんばって描写されているのもポイントです。

なお本作のBGMは当時のゲームサントラの定番シリーズ「サイトロン1500」に『クレイジー・クライマー2』とカップリング収録されています。吉田健志氏のBGMも健在で、1面のオーケストラ・ヒットや3面の曲の運び、そしてネームエントリー曲は特に名曲です。機会があれば聴いてみてください。





## 戦え!ビッグファイター

AC ■アーケード ■日本物産  
 ■1989年7月 ©1989 HAMSTER Co.

変形を使いこなせ!

Text=msm5232(フリーライター)

### ボタンひとつで変形自在 爽快ロボットシューティング

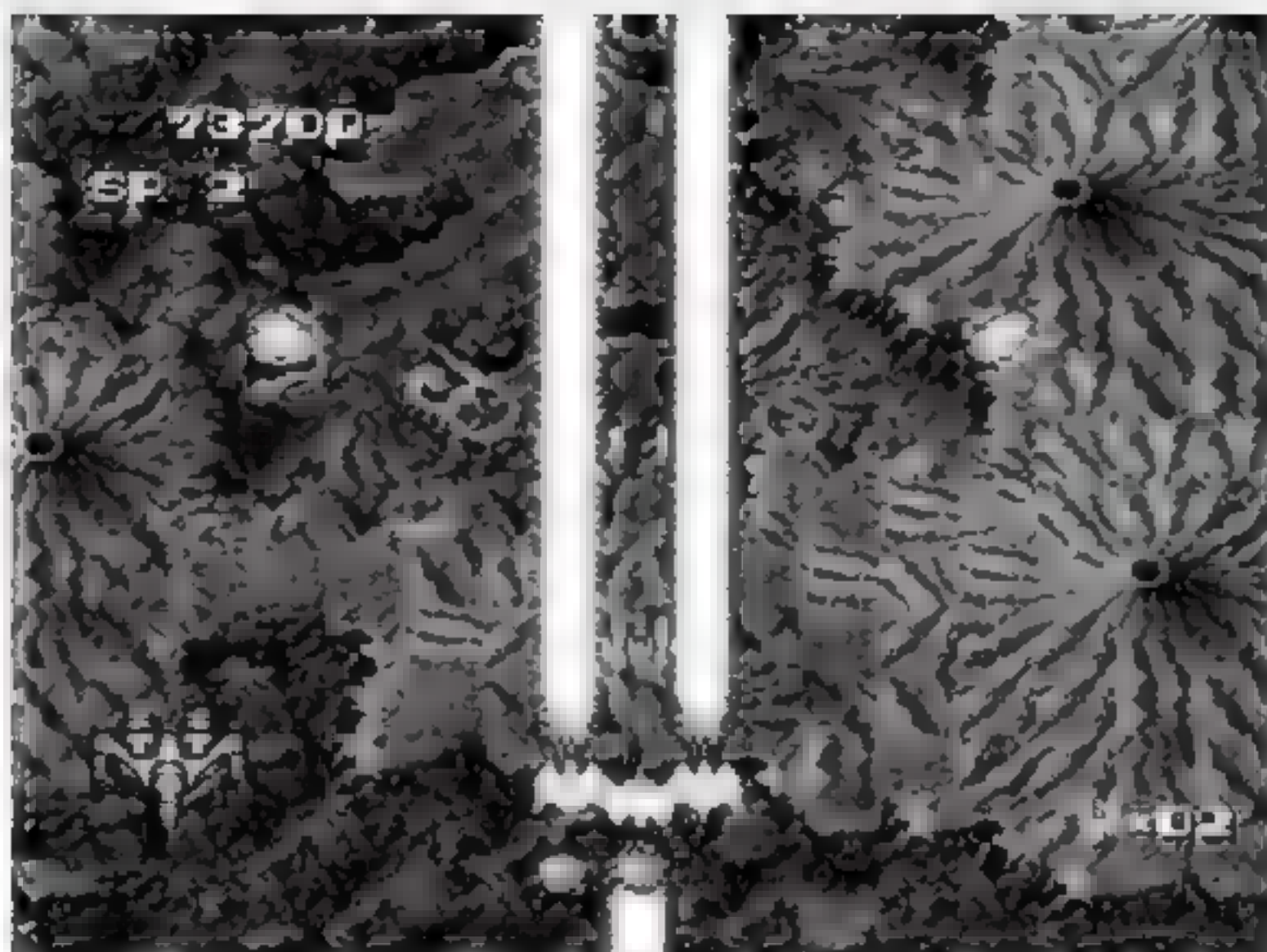
ニチブツ最後のアーケードシューティングが本作です。これまでのネーミングセンスからしてタイトル由来は「戦え!!イクサー1」あたりではないかと邪推してしまっています。ニチブツ作品はアニメからいろいろと拝借していたため、本作も自機のビッグファイターがロボットから戦闘機へ変わることに加えて銃が戦闘機の下に付くという点からも、モデルは「超時空要塞マクロス」のバルキリーではないかと勘ぐってしまいます。ただ説明書やチラシのイラストでは「銀河漂流バイファム」のバイファムに似ている気もします。

本作は横スクロールシューティングゲームで、Bボタンで自機を戦闘機とロボットに切り替えられます。任意に変形できるロボシューティングでは「テグザー」(85年・ゲームアーツ)や「ハイパーデュエル」(93年・テクノソフト)

などがありますが、本作の特徴は、自機の形態で受けられるダメージ量が変換すること。戦闘機だとダメージを受けたら即ミスですが、ロボットだと2発までダメージを受けてもミスになりません。ただし、ロボットは8方向に攻撃ができるものの、一点に対する火力が落ちるうえに、当たり判定も大きくなるので一長一短です。ちなみに変形時には自機周囲にビーム(ラウンド弾)が出ますがこれも攻撃になっているのがポイントです。

グラフィックはよく描き込まれていて(1面のボスは多関節でグリグリ動きます)、ステージクリア時には美少女オペレーターまで出てきます。また、月面と思しきステージで、『テラクレスタ』のマンローがラッシュで押し寄せてくるシーンは必見です。このように演出や展開でも見どころの多い本作ですが、残念ながらニチブツのアーケードシューティングはその歴史の幕をここで閉じることとなります。





## ワイヤードラゴンII 発進

Text=msm5232(フリーライター)

TEPPA CRESTA II

Nichibutsu Game Selection



## テラクレスタII マンドラーの逆襲

■PCエンジン ■日本物産(開発:メイクソフトウェア)

■1992年11月27日 ■6900円(税抜)

©1992 HAMSTER Co.

もしも『テラクレスタ』が  
キャラバンシューだったら?

本作はPCエンジンで発売された『テラクレスタ』の続編。『テラクレスタ』には「逆襲のムーンクレスタ」というキャッチコピーがありましたがこのシリーズは逆襲だらけですね。『テラクレスタ』では最後1機になったときに「ムーンクレスタ」のアレンジジングルが流れるという演出があり、キャッチコピーでも音楽でも前作とのつながりを大事にしているゲームでした。そして本作『II』もまた、前作とのつながりを大事にしています。

本作のストーリーはまたも地球滅亡の危機に瀕し、再結成した地球奪回組織テラクレスタが、初代『テラクレスタ』で倒した宇宙魔王マンドラーを再び打ち倒すというものです。ゲーム展開も前作への愛情があふれており、最終面でタイムスリップし、初代『テラクレスタ』のステージとBGMで、チ

ューボ、ダイコン、マンドラーが登場するシーンは必見です。

細かいところでは、本作でパワーアップアイテムの入ったカプセルが登場し、ショットを撃ち込むことでアイテムが出てきますが、その際左右に飛び去るカプセルの破片で敵を倒すと1万点が入ります。壊した物体を敵に当てて倒すボーナスはニチブツ伝統のシステムで、例を挙げると『マグマックス』では機雷やつららを撃って敵に当てると1000点、『子連れ狼』では斬った地蔵の破片を敵に当てると1000点でした。

ゲーム内容としてはPCエンジンで一ジャンルを確立させた、ハドソン製キャラバンシューティング(※)をベースに『テラクレスタ』で味付けした感じですね。5機パーツ合体による火の鳥への変身や、パーツの分離攻撃といった従来の要素は健在ですが、画面上のスコアや残機表記の配置や、『イメージファイト』(88年・アイレム)でマニアを狂喜させ、その後キャラ

※ハドソン製キャラバンシューティング 「キャラバン」はハドソン主催のゲーム大会で、制限時間(2分と5分)内のスコアを競うのが主なルール。大会で使われたハドソンのシューティングゲームが通称「キャラバンシューティング」と呼ばれており、大会と同じ条件で遊べる「キャラバンモード」が収録されるタイトルもあった。



## ニチブツキャラバンここに開催!?

### 『テラクレスタII』2分・5分モードミニ攻略

#### 【ノーマス必須】

ミスで怖いのがパワーダウン。火力低下に加えて、さらにパワーアップのやり直しとなり、Fマークを3つ所持した状態でFマークを取ると発生する10000点が、総合的に減ってしまうのも痛い。

#### 【誘爆を狙おう】

パーツカプセルの破片を敵に当てる10000点ボーナスがこのモードの稼ぎの肝となる。また、一部区域で画面を横切る赤い物体は破壊すると6方向に弾を四散、これで敵を巻き込んで倒すとやはり1体につき10000点だ。それぞれ多く敵を巻き込めるパターンを探そう。

#### 【各ボス戦攻略】

このモードで登場するボスはすべて撃破後に画面下へスクロールアウトする演出が入り、タ

イムロスとなるのだが、最初に登場するボス「CHUBO」は画面下で倒すことで退場時間を大幅に短縮可能。ショットでダメージを与えつつ、画面下にきたら密着して、スピードチェンジの際に自機後方から出る炎、いわゆる「バックファイア」連射で倒そう。バックファイア連射はほかのボス攻略にも有効なテクニックだ。

5分モードを進める2ステージ目には「DATCON」が登場。通常攻撃で倒すには時間がかかるのでボス背後に密着してのバックファイア連射が有効だ。

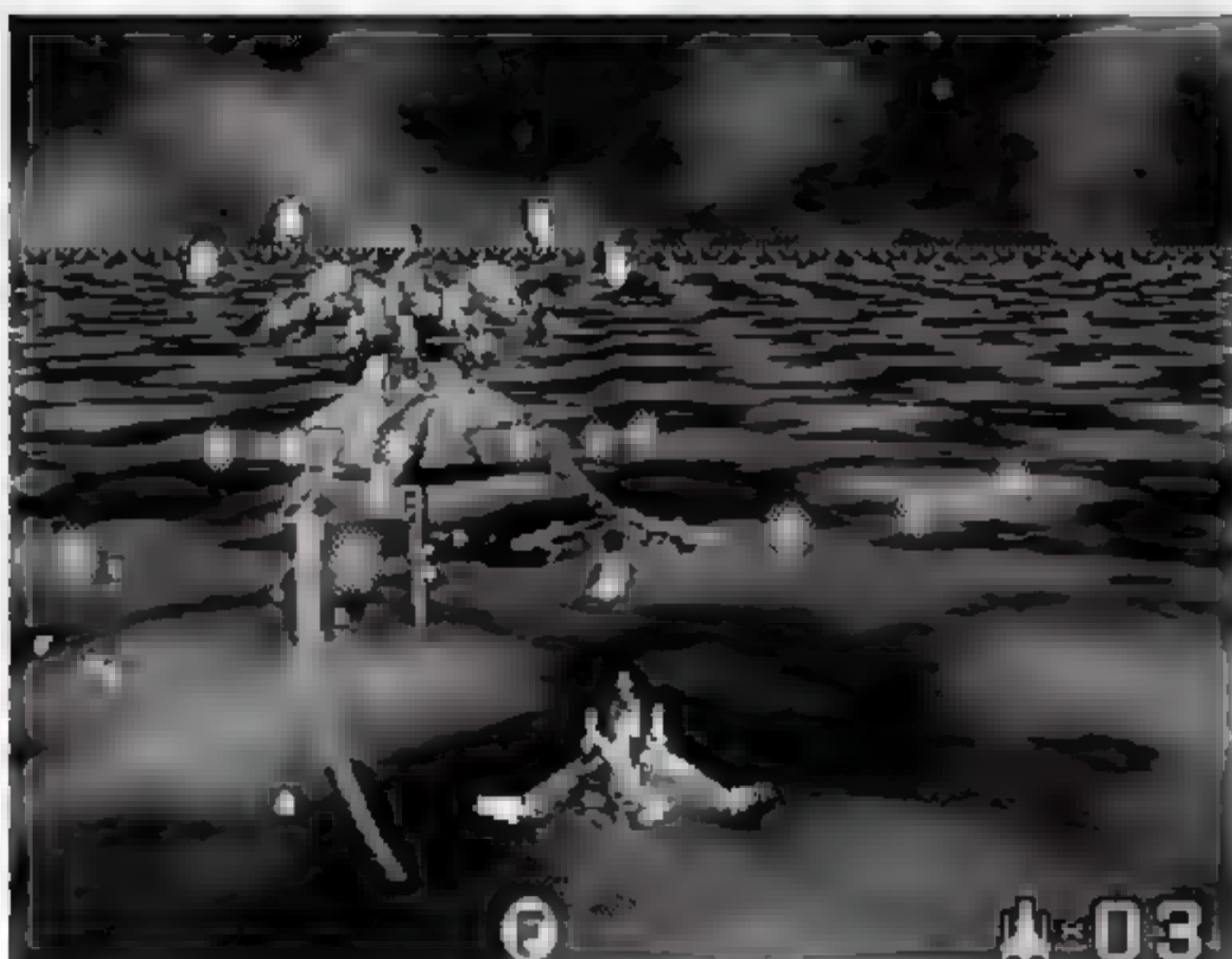
5分モードでがんばると到達できる3体目のボスが「CLIPTON」だ。最初の体当りを避けたあとは、ダメージ覚悟で弱点の首へ特攻。ダメージ後の無敵時間を利用してバックファイアを連射して倒そう。残り時間がかなり厳しいが、前2体のボスを迅速に倒すことでギリギリ倒せる時間を稼げるぞ。 Text=編集部

ラバンシューティングにも実装された自機スピード調整機能の搭載、そして2分間・5分間それぞれの時間制限内でスコアを競うスコアアタックモードの存在と、PCエンジンらしいキャラバンシューティング風の作りです。またファミコン版『テラクレスタ』と同様、フォーメーション・デザイン機能があり、広範囲に攻撃できる配置にすると攻略が楽です。

本作は『テラクレスタ』からミステージのリスタートが変わっていて、ステージを一定区間戻されるいわゆる「戻り復活」から、ステージの進行を継続したままリスタートする「その場復活」へと変わっていて、さらにフォーメーション攻撃中にミスすると分離中のマシンがしばらく画面内に残り、復活時に回収することですぐにパワーアップできます。過去のニチブツシューと比較しますと、『UFOロボ ダンガー』では再スタート時に自機のみで、合体までありつけずそのまま敵の火力に押し負けて

終わることもありましたので、ミスによるプレイヤーのやる気をそがない、嬉しいシステムです。ただ、硬い敵が多く、敵をどんな撃破していく爽快感に欠けると、家庭用だからか全体的にステージが長く間延びしている印象があります。個人的にはステージの長さを3分の1ぐらいにして、BGMにもっとニチブツらしさを出せばもう言うことなしなのだが……。それでも途中で放り投げたようなゲームバランスが多いニチブツシューの中で、本作は最後まで丁寧に作られています。またストーリーの時代設定が「ガンダム」でおなじみの宇宙世紀なのは前作譲りとして、ガメラそっくりのボスが出てくるなどパロディ精神も引き継がれています。ただ、本作はプレミア価格で取引されており、今からプレミア価格を払ってでも遊んで良かったと思えるかどうかは、ニチブツらしさを感じ取れるかどうかにかかっているのではないのでしょうか。





鳥の鳥の鳥が行く

Text=ジストリアス(フリーライター)

TEPPA CRESTA 3D

Nichibutsu Coloring Selection



## テラクレスタ3D

SS ■セガサターン ■日本物産 ■1997年8月8日  
■5800円(税抜) ©1997 HAMSTER Co.

火の鳥になれなくたって  
合体と分離があるじゃない

本作は「テラクレスタ」シリーズ初の3D作品。BGMは荘厳なオーケストラ調になり、戦いの舞台も地上・海・異空間・そして宇宙へ！シリーズおなじみの合体も健在で、本作も最大3機合体で、宇宙魔王マンドラーの軍勢と戦い抜いていく！ん？昔は5機だったよね？でも火の鳥はちゃんと健在……ん？火の鳥が後方から飛び去っていく！一部のボス戦は3Dらしく、後方視点での立体的な攻防が展開されるかと思っただけ、これ縦スクロールをナナメ視点に変えたただけだぞ！

正直、「別に3Dにしなくても……」と思える本作だが、ゲーム内容は昔ながらのストイックな縦シューで、パワーアップがメインシューットの横幅が広がる&後方シューットの追加のみで敵を狙い撃つ楽しさがあるし、敵の弾速が速く、敵を処理しきれず画面が弾だ

らけになる「やっちゃった感」も良い。また、敵の撃墜音や爆発も派手で爽快感があるなど、シューティングの魅力はバッチリ感じられる。でもスコアが一切ないのはさすがにシンプルすぎるぞ！

そこで本作をより楽しむためのコツを。まずボタン押しっぱなしで手連射のほうが速い。道中は体力を温存すべくオート連射で、耐久力の高い中ボスやボスキャラは手連射で戦おう。パーツ分離攻撃は敵の一掃に便利だが、初代や『II』と同様に分離直後に少し無敵時間があるため緊急回避にも使える。3Dボス戦は縦スクロールの視点を変えたただけなので、ばらまきシューットや体当たりなどは距離をとって避けるのが確実だ。ちなみにどのボスも撃破したかと思ったら、一部パーツだけポロツと壊れて戦闘継続するさまがどこか脱衣麻雀風？最終ボスの宇宙魔王マンドラーは腕4本と本体撃破の計5回戦なので、とにかくガンバレ！



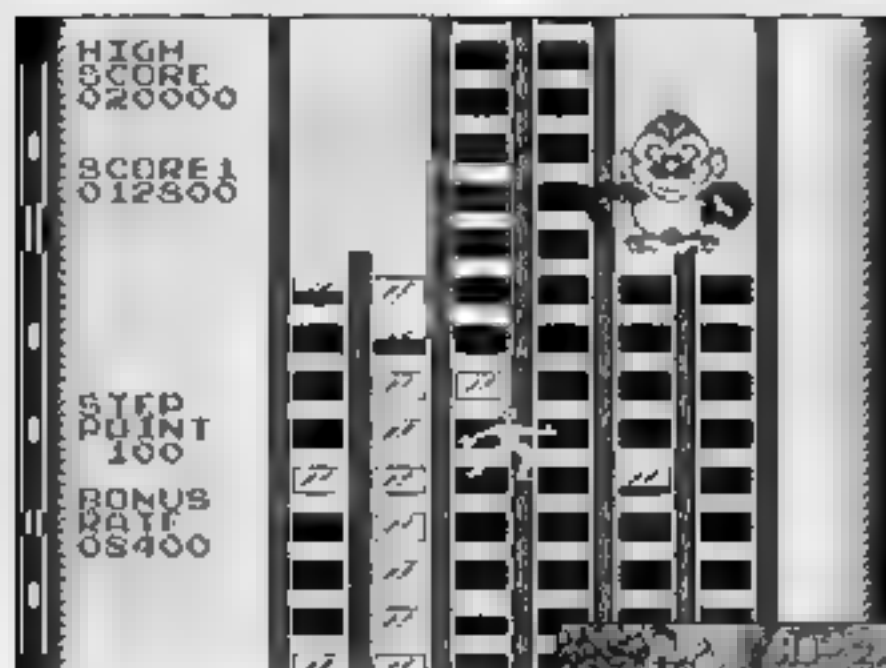
# ニチブツシューティングリスト

リスト作成=編集部

| 発売日            | プラットフォーム             | タイトル                                        | 本誌での掲載ページ |
|----------------|----------------------|---------------------------------------------|-----------|
| 1978年11月       | アーケード                | ムーンベース                                      |           |
| 1979年          | アーケード                | ムーンベースZETA                                  |           |
| 1979年6月        | アーケード                | ムーンベーススペクター                                 |           |
| 1979年8月        | アーケード                | スーパームーンベース                                  |           |
| 1979年11月       | アーケード                | ムーンアルファ                                     |           |
| 1979年11月       | アーケード                | ムントアッカ                                      |           |
| 1979年11月       | アーケード                | ムーンノイカー                                     |           |
| 1979年12月       | アーケード                | ムーンエイリアン                                    |           |
| 1980年6月        | アーケード                | ムーンクレスト                                     | P 2       |
| 1980年9月        | アーケード                | スーパームーンクレスト                                 |           |
| 1980年10月       | アーケード                | ムーンクエイサー                                    |           |
| 1980年10月       | アーケード                | ムントレック                                      |           |
| 1980年10月       | アーケード                | ムーンバルサー                                     |           |
| 1981年6月        | アーケード                | ムーンシャトル                                     |           |
| 1982年9月        | アーケード                | コンステラ ※商談会での出展のみ                            |           |
| 1982年10月       | アーケード                | ラジカル ラジアル                                   | P 4       |
| 1983年          | アーケード                | SF-X ※ロケテストのみ                               |           |
| 1983年7月        | アーケード                | SF-X (スペースファイターエックス)                        | P 5       |
| 1984年1月        | アーケード                | チューブパニック                                    | P 6       |
| 1984年4月        | アーケード                | セクタ ゾ ン                                     | P 7       |
| 1985年3月        | アーケード                | マグマックス                                      | P 8       |
| 1985年9月        | アーケード                | コップ01                                       | P 10      |
| 1985年10月       | アーケード                | テラクレスト                                      | P 12      |
| 1985年12月       | アーケード                | コスモポリス ギャリバン                                | P 14      |
| 1986年3月        | アーケード                | マイティガイ                                      | P 16      |
| 1986年3月19日     | ファミコン                | マグマックス                                      |           |
| 1986年5月15日     | ファミコン                | セクロス                                        |           |
| 1986年6月        | アーケード                | 聖戦士アマテラス                                    | P 17      |
| 1986年9月27日     | ファミコン                | テラクレスト                                      |           |
| 1986年10月       | アーケード                | UFOロボ ダンガー                                  | P 18      |
| 1986年10月       | アーケード                | 妖魔忍法帖                                       | P 20      |
| 1987年5月        | アーケード                | 超時迷宮レジオン                                    | P 22      |
| 1987年10月       | アーケード                | テラフォース                                      | P 23      |
| 1987年11月13日    | ファミコン                | アルテリオス                                      |           |
| 1988年8月        | アーケード                | アームドF                                       | P 24      |
| 1989年7月        | アーケード                | 戦え!ビッグファイター                                 | P 25      |
| 1990年3月23日     | PCエンジン               | アームドF (発売:パック・イン・ビデオ)                       |           |
| 1990年9月28日     | PCエンジン               | ダイハード (発売:パック・イン・ビデオ)                       |           |
| 1991年2月8日      | ゲームボーイ               | ライザンダー                                      |           |
| 1992年11月20日    | X68000               | ビデオゲームアンソロジーVol.1 テラクレスト/ムーンクレスト (発売:電波新聞社) |           |
| 1992年11月27日    | PCエンジン               | テラクレストII マンドラーの逆襲                           | P 26      |
| 1995年5月26日     | スーパーファミコン            | ニチブツアーケードクラシックス                             |           |
| 1995年12月29日    | PlayStation®         | ニチブツアーケードクラシックス                             |           |
| 1997年8月8日      | セガサターン               | テラクレスト3D                                    | P 28      |
| 2001年3月9日      | Windows              | Ultra2000 ムーンクレスト (発売:メディアカイト)              |           |
| 2002年6月20日     | PlayStation®         | Major Wave シリーズ アーケードヒッツ ムーンクレスト (発売:ハムスター) |           |
| 2002年8月30日     | Windows              | Wセクション15 クレイジ ・クワイマ & ムーンクレスト (発売:メディアカイト)  |           |
| 2004年4月9日      | Windows              | 遊遊 ムーンクレスト (発売:メディアカイト)                     |           |
| 2005年7月21日     | PlayStation®2        | オレたちゲーセン族 ムーンクレスト (発売:ハムスター)                |           |
| 2005年10月27日    | PlayStation®2        | オレたちゲーセン族 テラクレスト (発売:ハムスター)                 |           |
| 2007年11月14日    | PlayStation® Network | ★ゲームアーカイブス アーケードヒッツ ムーンクレスト (発売:ハムスター)      |           |
| 2010年1月31日     | Windows              | ニチブツアーリーコレクション (発売:D4エンタープライズ)              |           |
| 2010年3月9日      | Wii                  | ★バーチャルコンソールアーケード ムーンクレスト (発売:ハムスター)         |           |
| 2011年9月20日     | Wii                  | ★バーチャルコンソール セクロス (発売:ハムスター)                 |           |
| 2012年1月20日     | Android              | ★ムーンクレスト (発売:ハムスター)                         |           |
| 2014年8月26日     | PlayStation®4        | ★アーケードアーカイブス ムーンクレスト (発売:ハムスター)             | P 68      |
| 2014年9月16日     | Windows              | ★プロジェクトEGG セクロス (配信:D4エンタープライズ)             | P 67      |
| 2014年10月28日    | Windows              | ★プロジェクトEGG テラクレスト (ファミコン版) (配信:D4エンタープライズ)  | P 67      |
| 2014年11月20日    | PlayStation®4        | ★アーケードアーカイブス テラクレスト (発売:ハムスター)              | P 68      |
| 2015年3月19日配信予定 | PlayStation®4        | ★アーケードアーカイブス マグマックス (発売:ハムスター)              | P 68      |
| 2015年3月26日配信予定 | PlayStation®4        | ★アーケードアーカイブス コスモポリス ギャリバン (発売:ハムスター)        | P 68      |

※リストは2015年1月現在のものです。 ※海外移植、携帯アプリ作品などは除きます。 ※「★」はダウンロード配信タイトルです。





『クレイジー・クライマー』

アーケード  
1980年 日本物産

『テラクレスタ』

アーケード  
1985年 日本物産

『F1サーカス』

PCエンジン  
1990年 日本物産



大阪天満に■てられた日物ビルイラスト（日本物産「会社案内」より）

# ニチブツの歴史

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

## 波乱に満ちた歩み

次々と生み出される新作ビデオゲーム、その歴史の中でひたすら異彩を放つゲーム会社があった。日本物産株式会社、いわゆる「Nichibutsu（ニチブツ）」のブランドで知られたゲームメーカーだ。アーケード史上最も多くの脱衣麻雀ゲームを発売したメーカーとして知られているが、その歩みは波乱に満ち、そしてアダルト作品以外にもゲームを生み出している。そのいくつかは当時革命的で、ゲーム進化の分岐点となる快作を多く生み出しているのだ。誌面で

はいくつかのシューティングゲーム作品を個別に紹介していくが、まずはニチブツというメーカーの歩みについてお話ししよう。

日本物産は1972年（昭和47年）にジュークボックスなどのレンタルを行う会社として大阪で産声をあげた（※）。

創業者の鳥井末治氏が妻と2人で切り盛りしていたその会社は関西地方の歓楽街を中心に手を広げていった。硬貨を投入すれば音楽が流れる機械の人気は夜の商売であったが、子ども向けメダル機の生産で1975年にゲーム製造会社としても業界にメーカー参入し、

### 参考文献

それは「ポン」から始まった  
（赤木真澄著 アミューズメント通信社）  
ゲームマシン（アミューズメント通信社）  
コインジャーナル（コインジャーナル）  
アミューズメント産業  
（アミューズメント産業出版）  
ニチブツ毒本・愛蔵完全版（華ディスコ）  
究極ビデオゲームリスト（AMPグループ）  
日本物産会社案内

### 資料協力

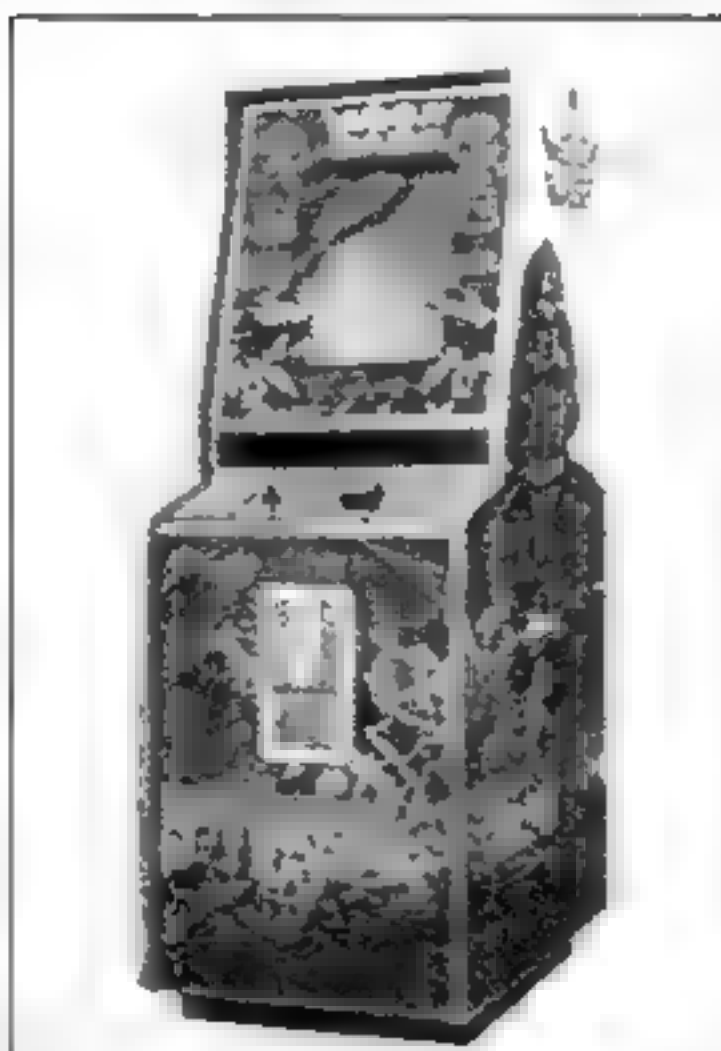
ゲー夢エリア51  
ビデオゲームライブラリーproject  
（VGL.jp）

KVC  
編集部

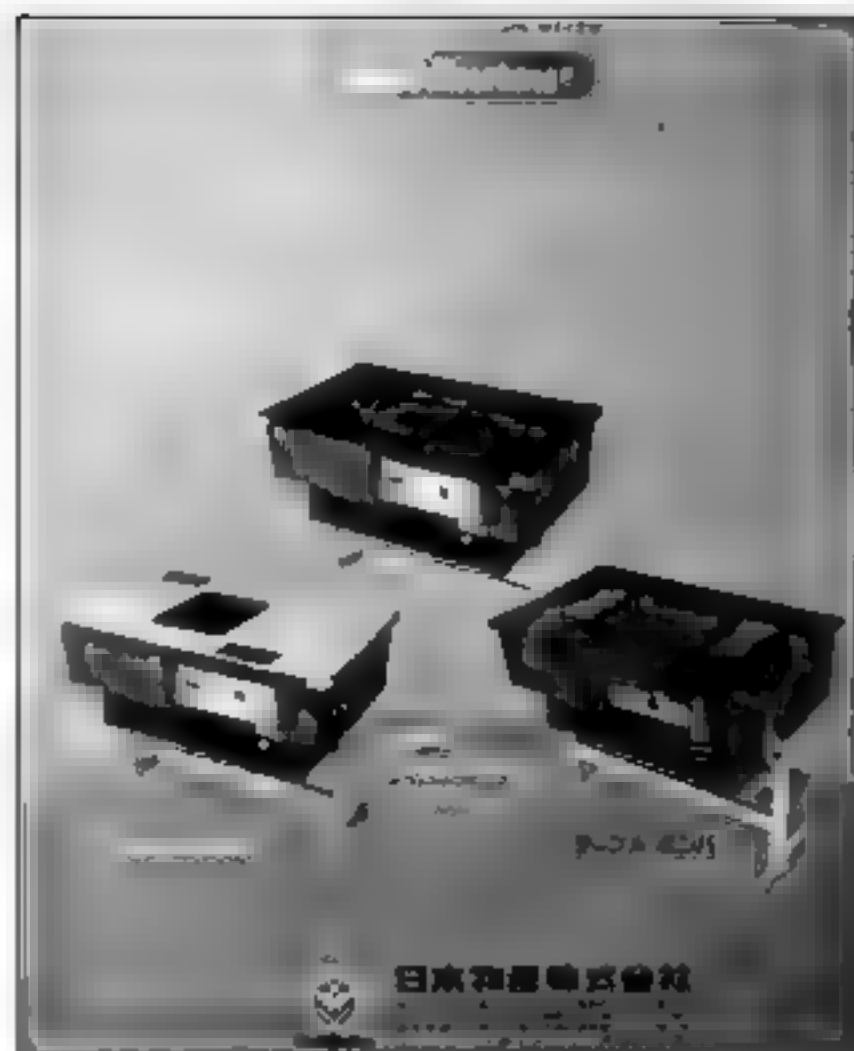
※大阪で産声を上げた 創業は1970年。日本物産としての法人化は1972年。



『ムーンベース』  
アーケード  
1978年 日本物産  
インベーダーゲーム  
直営店の看板にも  
名前が使用された



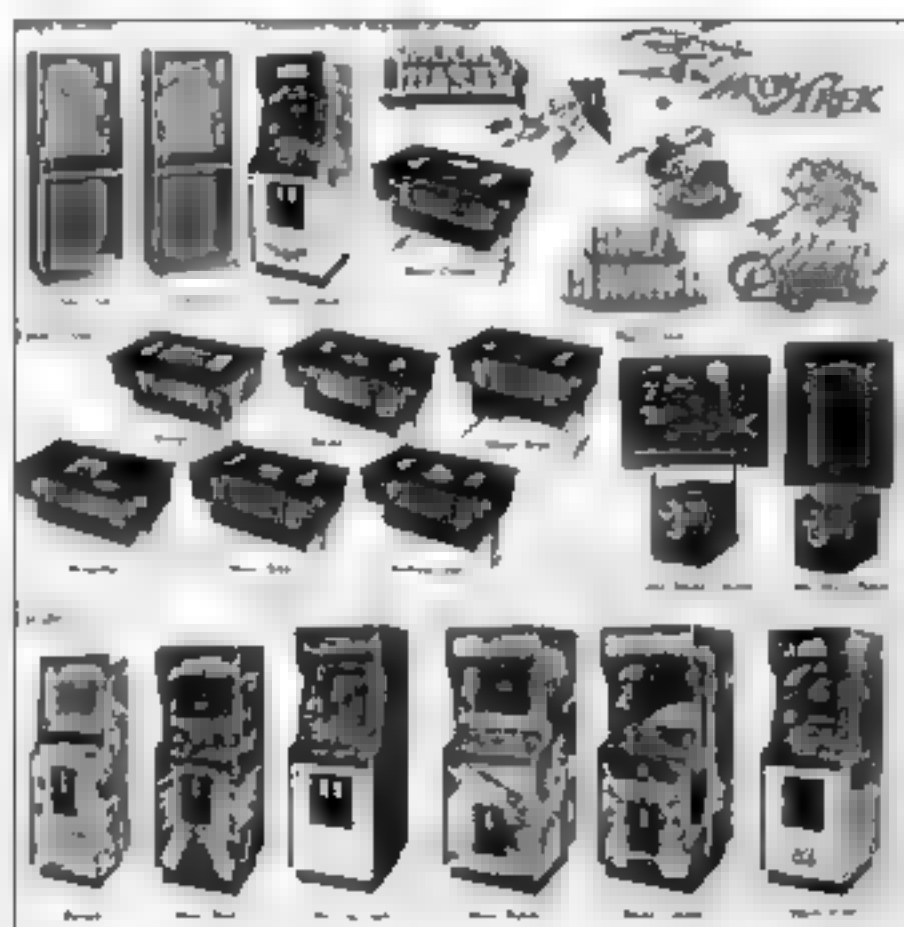
『アタッカー』  
アーケード  
1978年 日本物産  
ブロックくずしゲーム



『ボンバ』  
アーケード  
1978年 日本物産  
風船割りゲーム



「ムーンベース」  
日本物産直営  
インベーダー  
ハウス  
(日本物産  
「会社案内」より)



ニチブツ  
初期筐体  
(日本物産  
「会社案内」より)

ブロック崩しゲーム『アタッカー』  
でビデオゲームに参入した。

当時日本のアーケードゲーム業界は、ヒット作が生まれれば多数のメーカーが作品を模倣して販売することが多い時代であった。70年代はまだゲームの著作権に関する認識や規則が未成熟であったためコピーが直ちに違法という状況ではなかったが、日本物産の初期ゲームはお世辞にもオリジナル製品とは言えないものが多かったのも事実だ。

ニチブツ初のシューティングゲームは、月基地で異星人を撃つ『ムーンベース』。これも内容は『スペースインベーダー』そっくりだが、大ブームに乗って何かの間違いで売れてしまった。そのまま『ムーンベース』という名のゲーム場まで開店するなどんでもないことになっていた。

しかし1979年に急激にブームが終わりを告げると、ゲーム業界は一気に氷河期へと突入していった。

多くのメーカーの撤退、つぶれるインベーダーハウス、そんな厳しい時代を受け継いだのはユニバーサルの『ギャラクシーウォーズ』やナムコの『ギャラクシアン』だった。

それに対して日本物産が作った『ムーンエイリアン』もまた『ギャラクシアン』の模倣品であったが、一部ナムコに許諾料を払い『ニチブツ・ギャラクシアン』として許諾生産することで道を模索していた。

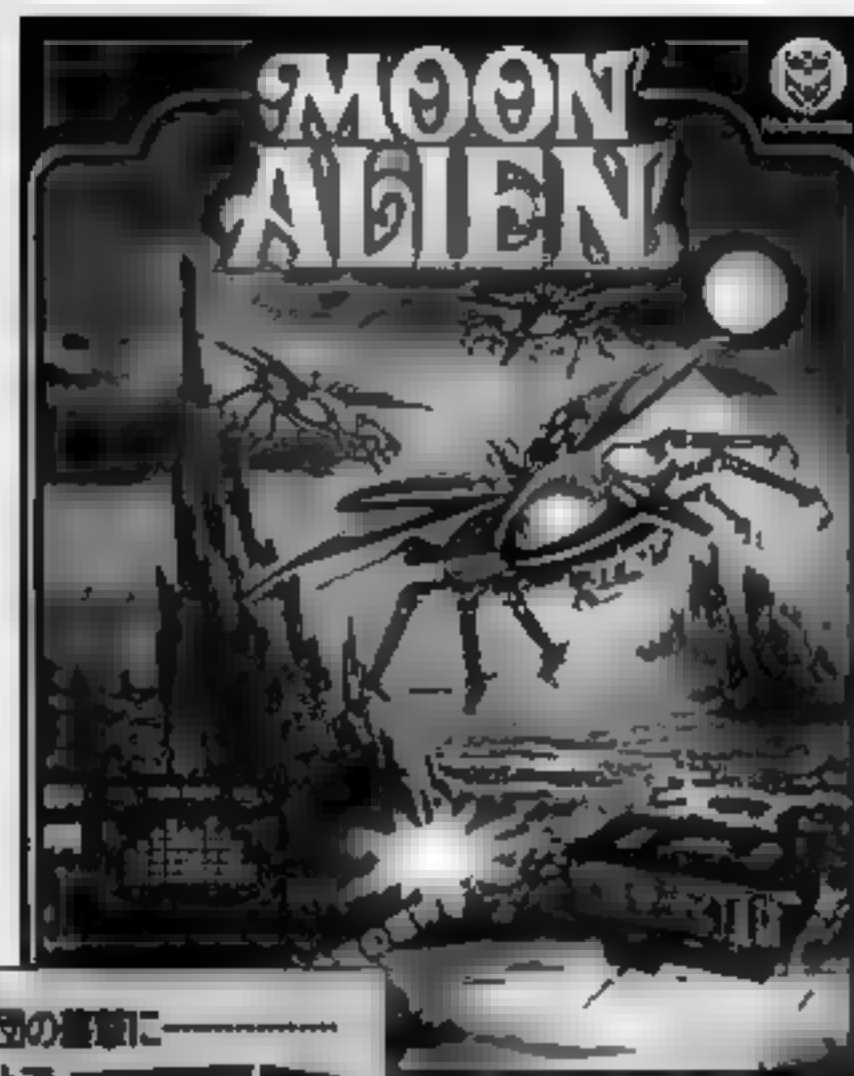
著作権の認識が高まりつつあった時代には、コピーをめぐるトラブルも多かったが、許諾メーカーとして基板の技術を盗み、技術力として活用することで、着実に次の製品へつなげる活路を見いだしたのだ。

ビデオゲーム黎明期の70年代、ただのコピー会社であったニチブツが、80年代、夜の覇者とも言えるトップメーカーに躍り出るきっかけがこんなところにあるうとはだれが思ったであろうか。

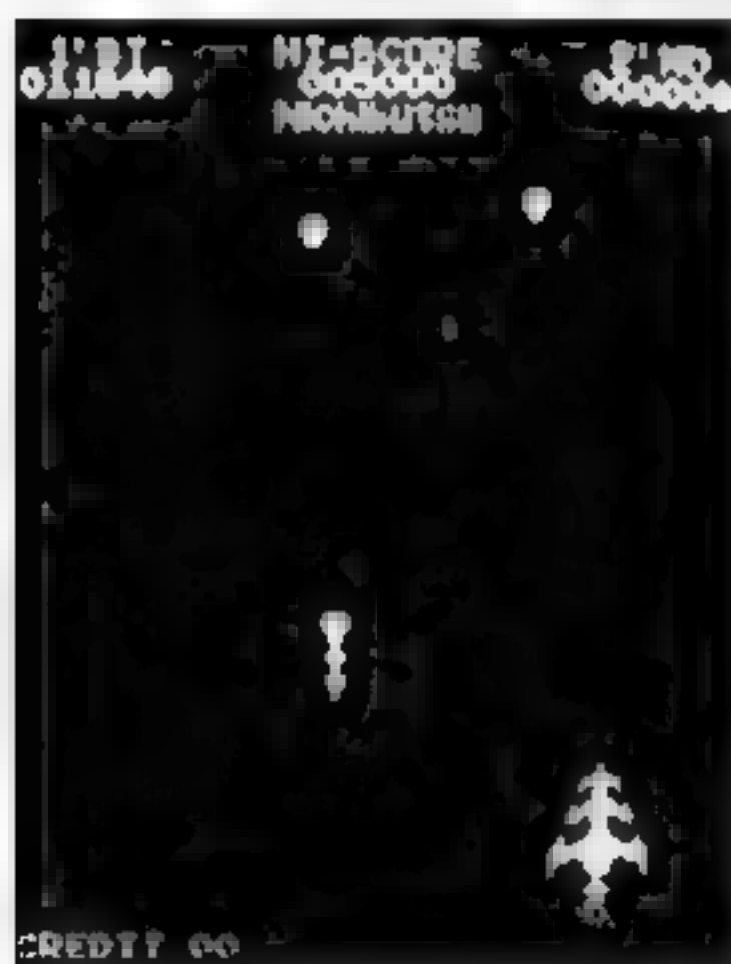




『ムーンレイカー』  
アーケード 1979年 日本物産 ミサイルゲーム



『ムーンエイリアン』  
アーケード  
1979年 日本物産



『ムーンクレスタ』  
アーケード  
1980年 日本物産



『ムーンアルファー』  
アーケード  
1979年 日本物産

そして1980年、完全新作のシューティングゲーム『ムーンクレスタ』が登場する。性能とサイズの異なる3種類の自機が順次登場し合体して敵を撃つという奇抜な発想や、何パターンもの動きや弧を描くようなトリッキーな敵の動きでプレイヤーを魅了した。ギヤラクシアン仕様の基板を流用しているため背景や配色は似ているが、本作がニチブツ初めてのオリジナルと言える作品だろう。

1980年に発売したビル登りゲーム『クレイジー・クライマー』は完全な背景スクロールを初めて使用したゲームは2本のレバーを巧みに使ってクリアを目指す内容であり、ニチブツの技術力の高さが評価されることとなった。

技術的最先端のゲームも多いニチブツだが、『クレイジー・クライマー』のプログラムを担当したジヨルダン（現在、乗換案内などで知られるジヨルダンの前身にあたる）や、『チューブパニック』の

大型筐体を共同開発したフジテック（エレベーター機器などのトックメーカー）など異業種から強力な開発パートナーを見つけ、いたことも着目すべきニチブツ史かもしれない。

続いて発売した『五目ならべ連珠』もヒットし多くのゲーム場に導入されている。

『フリスキー・トム』などのアクションゲームも話題となったが、ゲーム中に入れた「脱衣」要素で少しだけ騒がれることとなる、また『ジャンピューター』の許諾生産を始めたことをきっかけに麻雀分野へも強力にシフトするなど、80年代初頭からニチブツは表と裏の二面性を持ったメーカーとして業績を伸ばしていったようだ。

麻雀ゲームについては後で語るとして、一般向けのニチブツゲームは、ヘンテコなキャラクターが活躍するキャラクターアクションが多かった印象だ。少しでもヒットした他社ゲームの要素や、アニ

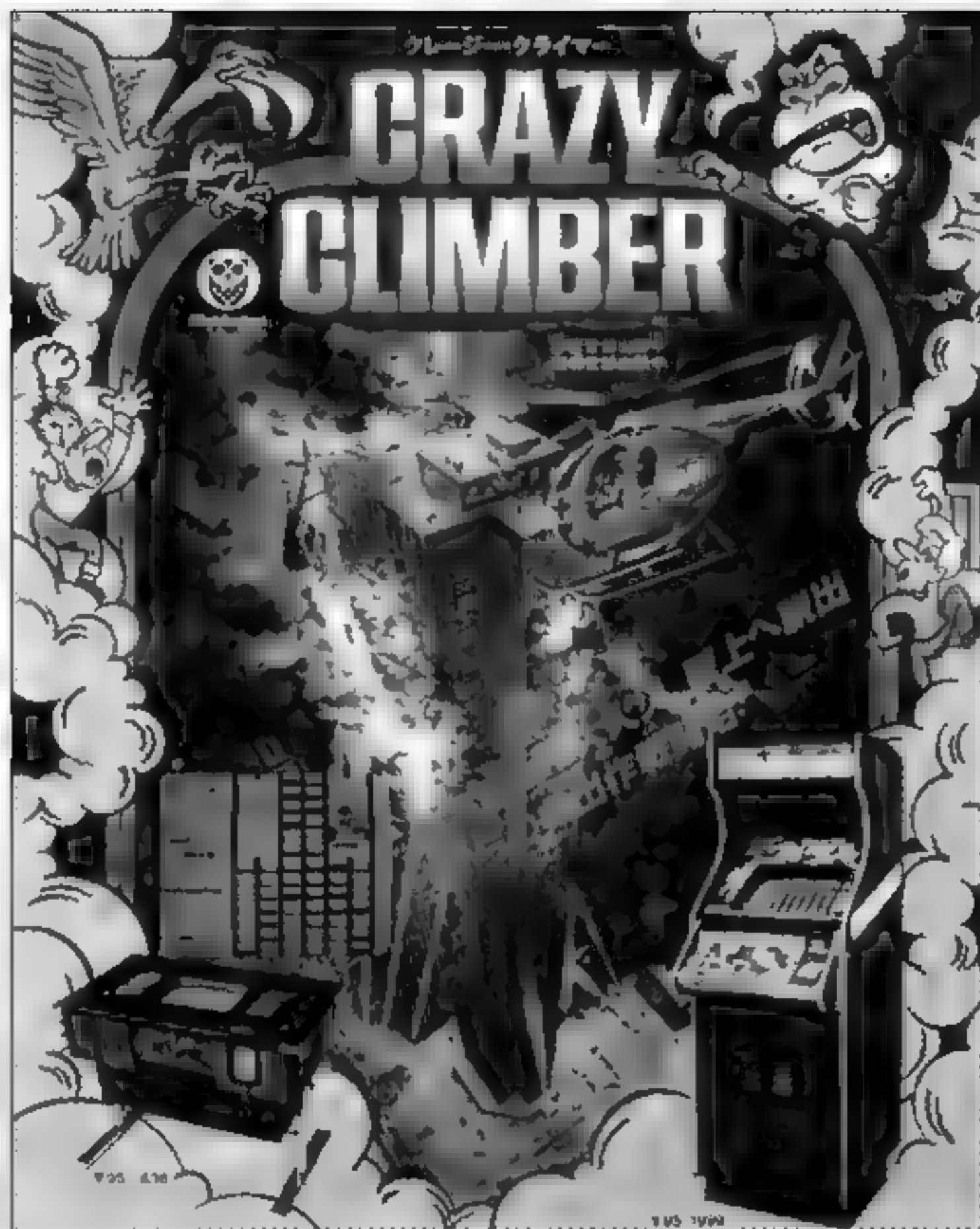




『五目ならべ 連珠』  
アーケード 1982年 日本物産  
麻雀以外にも大人向けゲームを多く発売している



『フリスキー・トム』  
アーケード 1981年 日本物産



『クレイジー・クライマー』  
アーケード 1980年 日本物産  
大ヒットしたツインレバーのビル登りゲーム

メや特撮の雰囲気借りてきたような設定のゲームが多く、著作権的にはオリジナルでも版権的にはギリギリ、というパロディっぽい作品が多かったのも事実であった。

## ニチブツと脱衣麻雀ゲーム

ニチブツ、そしてアーケード市場の方向性を変えたのは麻雀ゲームの流行だった。

1981年にアルファ電子（ADK）が開発し三立技研が発売した『ジャンピューター』は初めてのヒットした本格麻雀ゲームであるが、その大半は許諾されたタイトーや日本物産など数社により製造された。

大ヒットとなった麻雀ゲームだが、『ジャンピューター』商標権問題が発生したことを受けタイトは『T・T・マージャン』、日本物産は『コンピュータマージャン』などと改題して生産を続けることとなった。

人対人の対戦ができる『対局マ

ージャン』などの続編も登場している。

ちなみに麻雀は本来4人打ちのゲームだが、前述のように4人打ちではないものが多い理由は、アーケード市場ではかつてデータリストが発売しようとした『テレジャン』という4人打ち麻雀機に対し当時の警察から「これは全自動麻雀卓とみなされるため設置するためには風俗営業法（まあじゃん店営業）の許可が必要」との判断が出されたため、単一筐体で4人が対戦のできる麻雀ゲーム機はその後発売されていない。

ニチブツは続いて3人打ち麻雀『雀豪』を発売、さらに続編の『ジャンゴウナイト』では勝つと画面上の女性が衣服を取っていく内容で、これが『脱衣麻雀ゲーム』の原点と言われている。

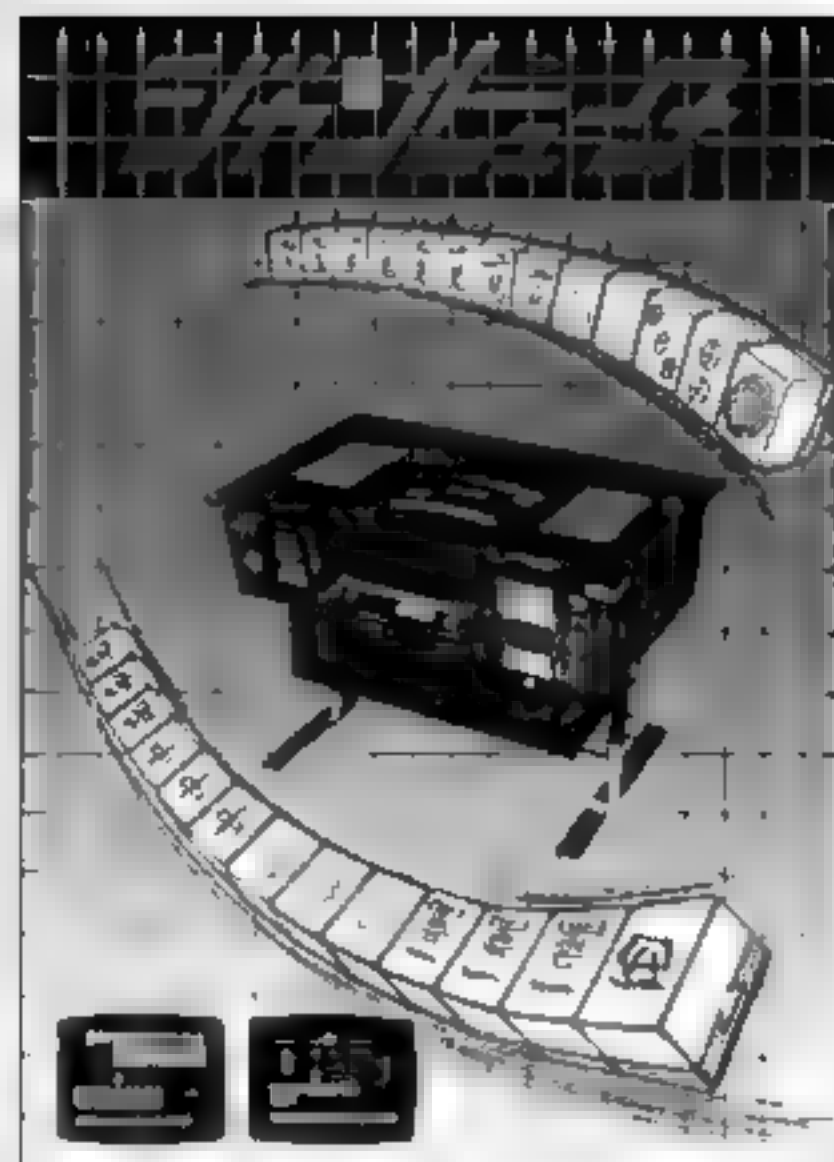
そしてそれらは成人客向けコーナーの定番商品として各社が採用するようになっていった。

その頃、ベット式の麻雀ゲーム





『雀豪』  
アーケード 1983年 日本物産



『ジャンピューター』  
アーケード 1981年 三立技研  
日本物産が許諾生産を行った



『ロイヤルマージャン』が全国の喫茶店などに続々導入されていた。『ジャンピューター』に似た内容だが『ロイヤル電子』のブランドで販売されていた。

この麻雀ゲームは、売上金額ベースでは80年代最大とも言える大ヒット製品なのだが、クレジットを換金してゲーム機賭博に利用され社会問題になるなど黒歴史となったためか、その空前のヒットの社会現象も、もはや語られることはあまりなかったが、この「ロイヤル」ブランドの開発や販売に日本物産が大きくかわっていたことは疑う余地もない。

『ロイヤルマージャン』は脱衣ゲームではなかったが、ロイヤル基板をベースにしたベット式脱衣麻雀が、なぜかほかのメーカーの手によって数多くの続編が作られ、麻雀基板のひとつのスタンダード仕様として長く流通し続けていた。

90年代に入りCG絵のものから、

実際にアダルトビデオが画面表示される脱衣麻雀機『AV麻雀』シリーズを投入、この筐体内の再生ビデオデッキにはVHSビデオテープが使用されていた。

この後DVDロムなどを採用したシリーズなどを約10年にわたり売り続け、末期のニチブツの屋台骨はアダルト麻雀のみに支えられていたのも現実だった。

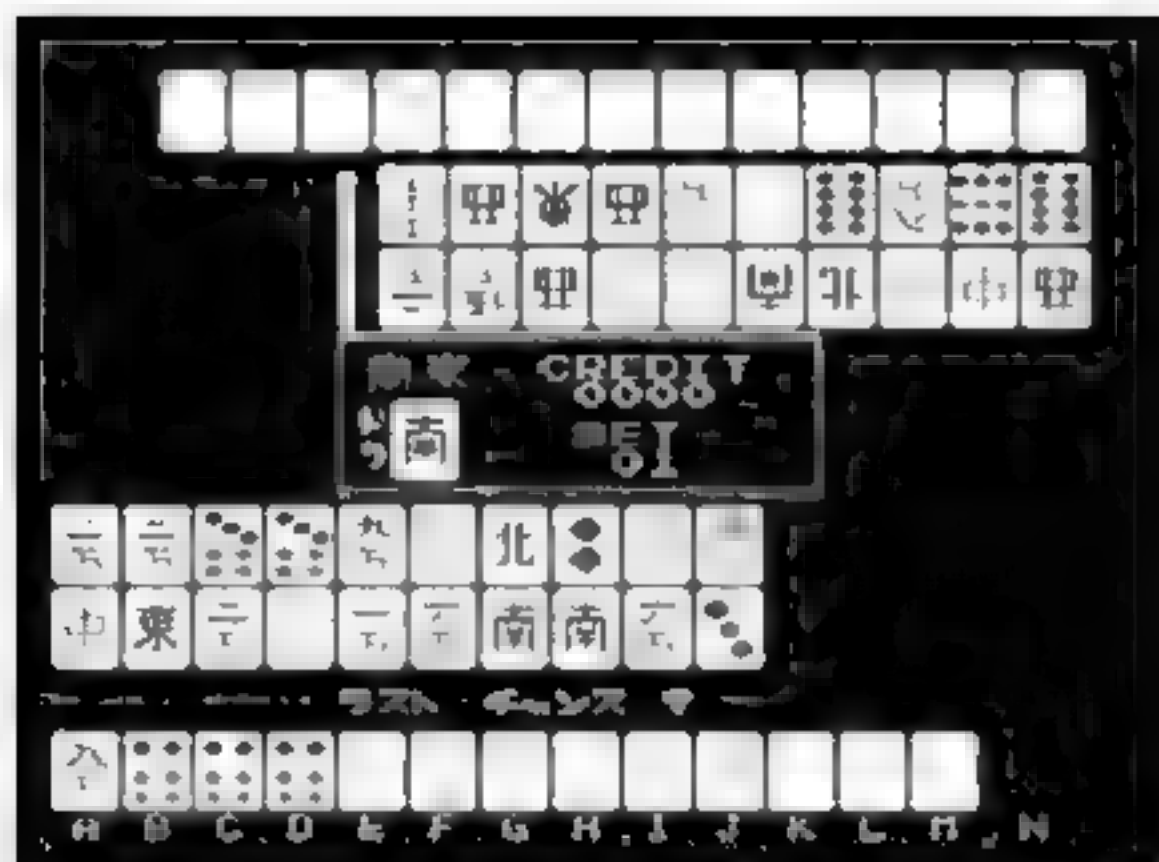
本誌はシューティングゲーム誌なのでその詳細については割愛するが、アダルト系ゲームの存在もまたニチブツという会社を支え続けた土台であったのだ。

これらのゲームの大半は移植もされていないが、わずかに残ったゲーセンの片隅や、基板そのもので遊んだり、ネット上や記された書籍で見ることができるかもしれない。

## ニチブツと家庭用ゲーム

ニチブツの家庭用参入は1986年のファミコンからと言われて

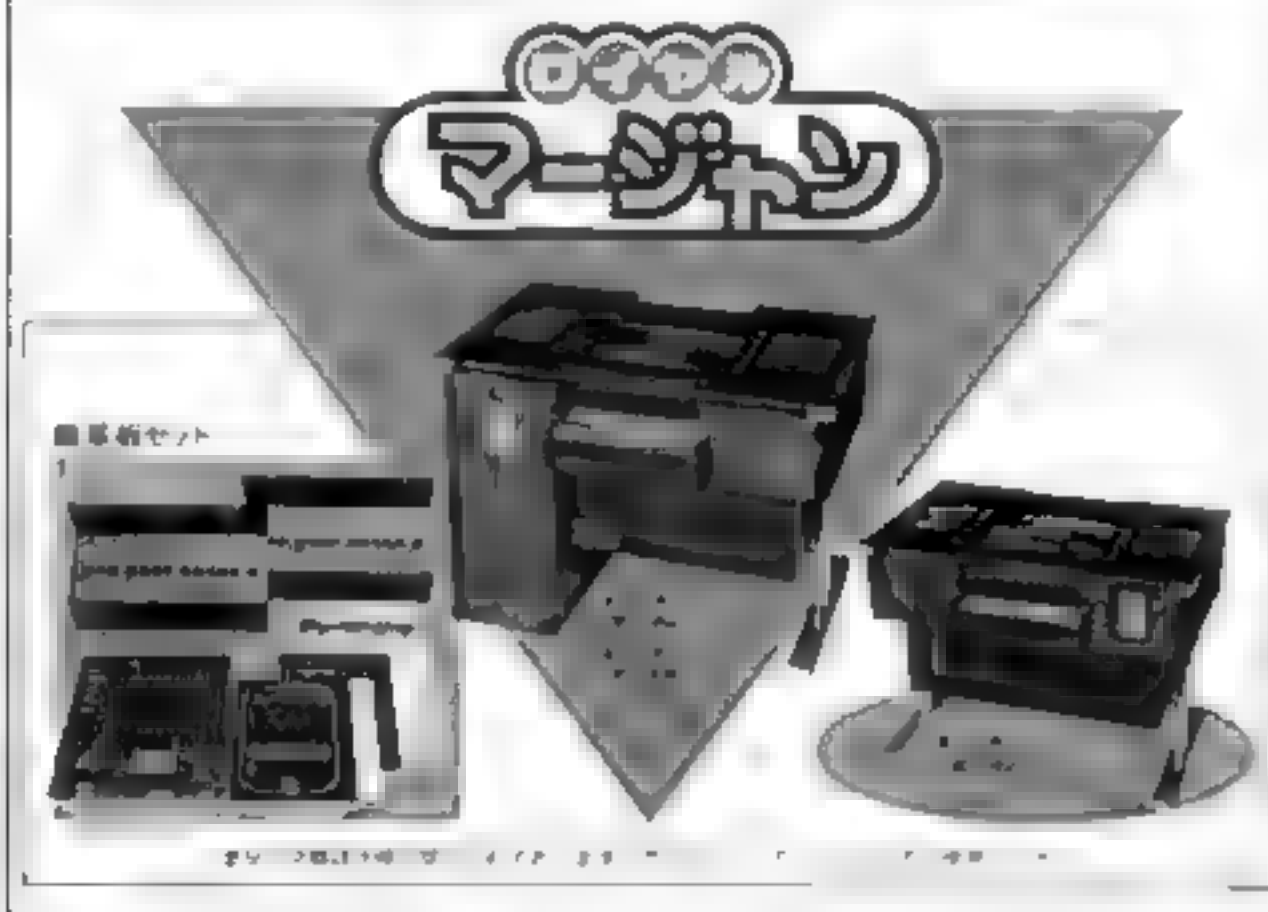




『ロイヤルマージャン』  
アーケード 1981年 日本物産/ロイヤル電子



『F1サーカス』  
PCエンジン 1990年 日本物産



『花ピューター』アーケード 1982年  
『ロイヤルマージャン』アーケード 1981年  
日本物産/ロイヤル電子(日本物産「総合カタログ82」より)

いるが、実際には1983年にマ  
イビジョンという自社ハードを  
売ったのが最初だ。麻雀花札とい  
った大人向けゲームを遊ぶことが  
できたが、ハードが高価であった  
ことなどで、ほかの家庭用ハード  
ほど普及せず撤退している。

家庭用ではファミコン参入以来、  
アーケードの移植や健全内容の麻  
雀ゲーム、アクションゲームやシ  
ューティングも多く投入していた。  
特に『F1サーカス』などで支持  
されるなど幅広いジャンルで人気  
のメーカーではあったが、本業の  
アーケードがアダルト麻雀に傾向  
していった90年代までに多くの開  
発者はニチブツを去っていった。

高度化する家庭用ゲーム機の流  
れに取り残され、その中心であつ  
たアーケード麻雀においてもロケ  
ーシヨンの健全化への流れや、通  
信機能を搭載した本格的麻雀(コ  
ナミの『麻雀格闘倶楽部』やセガ  
の『MJ』など)に押され衰退の

一途をたどっていった。

シンボルであった大阪天満の日  
物ビルを手放したあとと近くの賃貸  
ビルに本社を移し細々と経営を続  
けていたが、2009年頃事実上  
業務を閉鎖し、日本物産は深き眠  
りについた。

その多くの作品は今も眠り続け  
ているが、旧作ゲームの移植や再  
現を意欲的に手がける東京のハム  
スターが、2014年に日本物産  
ゲームの権利を取得している。

数々の名ゲームを作ってきたニ  
チブツ自体はもうなくなってしまう  
たがその作品や名作ゲームは完  
全に消えたわけではない。

大阪の夜の街に生まれ、ナイト  
市場や業界の暗部までも見続けて  
きた夜の覇者、静まり返った現代  
の夜、そっと耳を澄ませてみれば、  
夜の街にコダマしたフクロウの鳴  
き声が、まだ聞こえてくるようだ。





ファミコン版『テラクレスタ』CM撮影当時、セットに座る藤原氏

まだまだ現役最前線。  
『テラクレスタ』を作った男

# 藤原茂樹

Shigeki Fujiwara

## インタビュー【後編】

ニチブツ・アーケード黄金期を主導した藤原氏が、30年の時を経て語る、同社シューティング史の全貌。『マグマックス』～『テラクレスタ』時代の詳細を描き出した前号 (Vol.10) のインタビューに引き続き、今回は『ダンガー』～『テラフォース』、さらに『ボンバーマン』へと至る過程がついに明らかになる。

Interview=hally(VORC)

取材協力=南兎鹿なるお(the syntaxerrors),

胃下垂君 ※P56参照

**Profile** ◎ 1980年頃グラフィックデザイナーとして日本物産(ニチブツ)入社。1985年よりゲームデザインを担当し、『テラクレスタ』を初めとするニチブツ合体シューティングたちを世に送り出す。1989年ハドソンに移籍し『ボンバーマン』シリーズを16年間手がけた。現在は株式会社ハ・ン・ド執行役員/東京スタジオゼネラルマネージャー。

### デザイン&サウンド秘話

ニチブツでは企画とグラフィックス関連はすべてご自身で手がけておられたわけですが、もしかしてポスターやチラシやパッケージなどのイラストまで描かれたりも? ニチブツ入社以前は漫画のアシスタントをしておられたというお話でしたし。

藤原 ラフは描きました。ゲーム企画者としてのデビュー作『マグマックス』から、ニチブツで手がけた最後の作品『テラフォース』まで、たいてい僕の描いた

ラフそのまままで仕上げてもらってますよ。一度は自分で全部描いてみたかったですけどね。

『テラクレスタ』には残念な話があつて……。あのイラスト、実は『コンステラ』(※1)と全く同じなんです。左右を反転して、ちよつと色味を変えて、『D-1』の文字を『TC-1』に直しただけ。だからイラストの自機と、ゲーム中に出てくる自機は、全くデザインが違っちゃってるんです(笑)。

『テラクレスタ』まで失敗続きだったのでもう絵を発注する予算もなかったんです。それで、以前のゲームと同じで

### 藤原茂樹氏 ニチブツ作品リスト

#### 【ドットデザイン兼企画サポート】

1980年 ムーンクレスト  
クレイジー・クライマー  
1984年 チューブパニック  
ローラージャマー

#### 【企画/ゲームデザイン/グラフィックデザイン】

1985年 マグマックス  
テラクレスト  
コスモポリス ギャリバン  
1986年 UFOロボ ダンガー  
1987年 キッドのホレホレ大作戦  
テラフォース

※1『コンステラ』 1982年頃に業者向けの商談会で出展された、目撃情報の極めて少ない幻のアーケードゲーム。『ムーンクレスト』の派生型とも言える一画面シューティングで、自機が回転できたり、パワーアップアイテムがあったりする。未発売。



もいいだろうっていう話になって。

『テラクレスタ』があんなに売れて、あんなにあちこちでイラスト使うことになるとは思わなかったわけですよ。あの時は社長と大喧嘩しましたね。後日「こんなことならイラスト変えればよかったな」って社長はぼそっと言っていましたけどね。

——サウンドに関してはどのように考えておられましたか？ ニチブツ・シューティングといえば、吉田健志さんの作るサウンドもまた大きな個性となっていました。

藤原 吉田さんの作る曲は好きでしたね。吉田さんとはやりやすかったので、僕の横に「ちょっと聴いてもらえますか？」って言ってこられた時には、画面を見ながらああしてほしいこうしてほしいと、いろいろ言わせてもらいました。

音のことはわからないので、唯一僕がこだわったのは、一回聴いただけで覚えられる、口ずさめる曲にしてほしいというだけです。勝手に歌詞を付けられるようなね。このこだわりは、今日まで変わっていません。

あと、吉田さんが僕に言ってきたこと



『コンステラ』チラン



『テラクレスタ』チラン



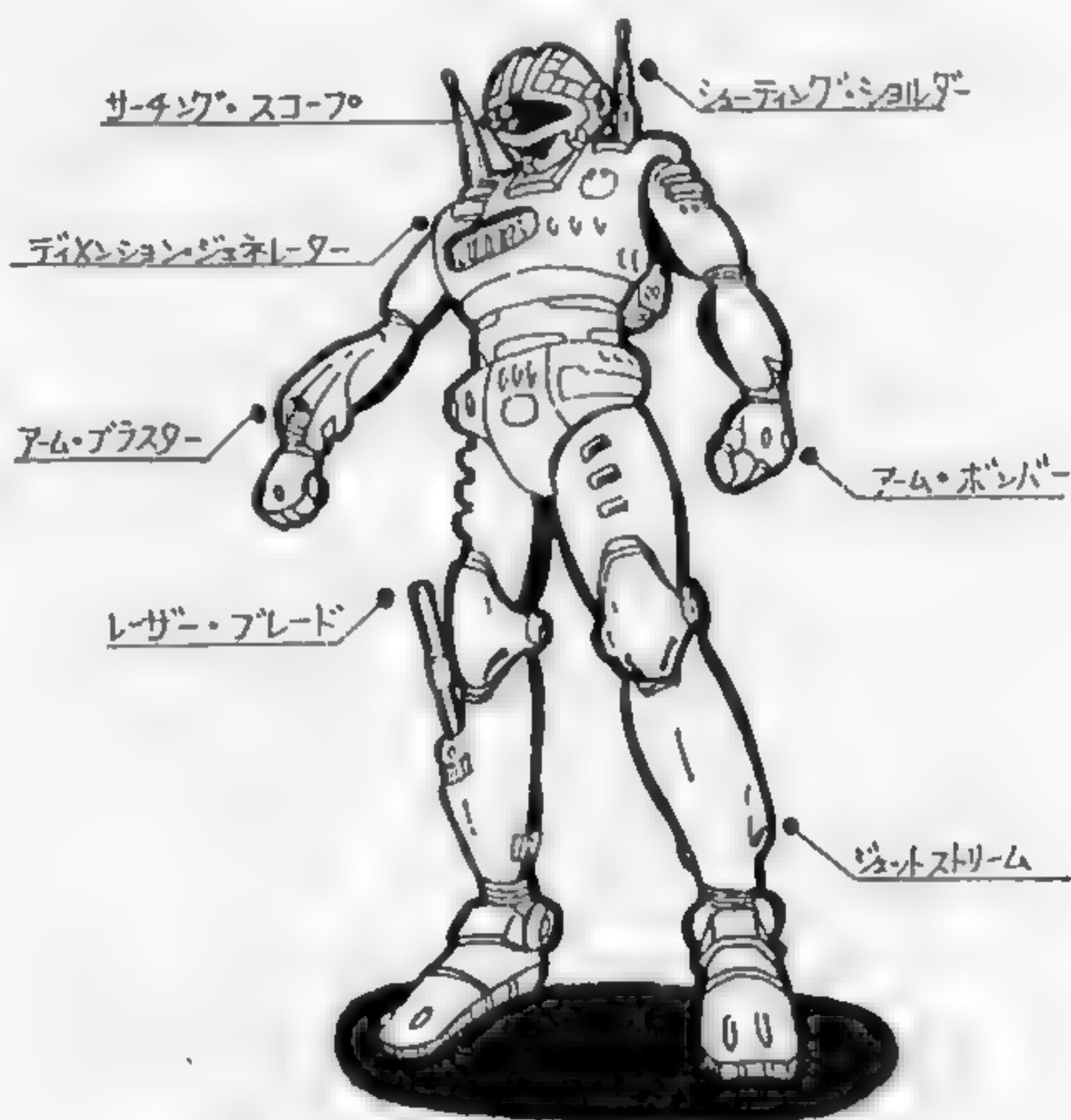
アーケード『テラクレスタ』ゲーム画面



『テラクレスタ』手描きロゴ（資料協力：藤原茂樹）



# (COSMO) POLICE GALVATRON



## PLANNING SHEET



Nichibutsu

DEVELOPMENT ONLY

DEVELOPMENT FILE NAME

DEV. NUMBER

GAME TITLE

DRAWING

CHECK

POSITION

企画デザイン部  
企画デザイン部

NAME

藤原茂樹

DATE

660・4・30

NO.





で印象的だったのは、『ギャリバン』でオーケストラヒットを使いたいっておっしゃったことですね。

——『ギャリバン』はオーケストラヒットを使った業界初のゲームなんです、それは吉田さんの案だったんですね！

藤原 僕のほうからお願いしたのは、変身前と後とで曲を変えてほしいということくらいですね。

## 『UFOロボ ダンガー』に見る仕様書とシステム設計

藤原 仕様書の書き方は、誰に教えてもらったわけでもないんですが、プログラマに読みやすく書くよう心がけていました。

1ページ中に、敵キャラクターひとつの出現地点、移動コース、移動スピード、弾の発射頻度、耐被弾数、得点をまとめていたんです。数値はできるだけ具体的に、たとえば出現地点は画面上の座標で、移動コースは256方向を16進数表記で、スピードは割り込み（1/60秒）単位で……というふうにして、重箱の隅をつつくように書いています。

——いちいちプログラムを起こしてもら

わなくても、狙った動きを数値化できた？

藤原 そうですね。僕には特技があつて、画面のスクロール速度を見ただけで、何ドットで動いているかわかるんですよ。たとえば『ゼビウス』は秒間32ドット、一画面スクロールするのに8秒かかります。最初のうちはそれをストップウォッチ持って計ってましたけど、そのうち肌感覚でわかるようになってくるんですよ。シューティングを作るっていうのは、そういうことなんです。『テラクレスタ』は『ゼビウス』にならつたので一画面に8秒かかっています。

あと、「攻撃トランプ」というものを使っていました。敵の出現時間、攻撃のコード（アルゴリズム）、何体出るかという情報をセットにして、トランプのカードに見立てたものです。それをマップ上に配置して、いつどのようにな敵が出現するかを設定しているんです。

——だから複数の空中敵が一度に攻撃してくるようなことはないわけですね。

藤原 それを変則的に実現したのが『UFOロボ ダンガー』です。

あれはもうひとつ変則的なことをやっています。『テラクレスタ』は16マス×8

マスを一画面としてマップを縦方向に輪切りしているんですけど、『ダンガー』では輪切りしているように見せないために、マス目からマス目にジャンプさせているんですよ。この図でいうと（P41参照）たとえば、陸Aから陸Aまで行くと、違う陸Aにジャンプします。

——『ダンガー』はやはり、『テラクレスタ』のヒットを受けて、その続編をという要望を受けて作られたのでしょうか？

藤原 そうです。僕は続編って嫌いなんです。一作目は絶対に超えられないと思っているんです。でも作るように言われたので作りました。

構想としては、『テラクレスタ』と『マグマックス』の良いところを合体させようというところからスタートしています。『テラクレスタ』はロボットになれない、『マグマックス』はフォーメーションがない。じゃあ両方一緒にやっちゃえと。

僕がグラフィックスを描いているのと、フォーメーションという仕組みがあるのとで、世間的には『テラクレスタ2』みたいな印象を持たれることが多かったんですけど、このゲームで意識したのはむしろ『グラディウス』（※2）です。ロボッ

※2『グラディウス』 コナミ（現コナミデジタルエンタテインメント）のアーケード用横スクロール・シューティング。1985年稼働。多彩なステージ構成とパワーアップシステムで、シューティングの新時代を切り拓いた。



トになる前のフォーメーションとか、長いレーザーとか、そんな感じですよね。

——『テラクレスタ』はボス敵に対するランク調整を導入した最初のゲームのひとつだったと思いますが（たとえばチューボは4号機のみなら4発、全機合体なら10発で倒せる）、『ダンガー』ではそういった調整がもっとシビアになった印象を受けます。

藤原 プレイヤーが敵をどれだけ倒したかチェックしていて、それによって降ってくるトラップが変わるようにしたんですよ。だからプレイの仕方によって敵の出方が変わります。

作った当時は、これは新しい、未来のシューティングだと思ったんですけど、あれは失敗でしたね。なかなか覚えられないから、なかなか上達もできないんです。

——フォーメーション攻撃が、最強時以外控えめになったことも、難度を引き上げていたように思います。

藤原 気が大きくなるとやられるよっていうのをやりたかったんですね。

——ところで『ダンガー』は、ロケテスト段階では『ダングル』という名前でした。

たね。

藤原 ロケテストの結果があまり良くなかったので、難易度調整後『ダンガー』と改名しました。（別のゲームだと認識させようとする）業者向けの対策です。

——ロケテストの反応をみて難易度を調整するようなことは、よくあったのでしょうか？

藤原 反応が悪かったときは結構チューニングし直しますが、だいたいロケテに出したら終わりなんです。どこか直したとしても結局画面を覚えられていて、この程度しかインカムが入らないゲーム」って認識されたまま変わらないんですよ。

何のタイトルだったか、発売後にROM交換で難易度変えたこともありましたが、いずれにせよ売れなかったときは、その基板を使って別のゲームを作れって言われます。でもそれを繰り返すと基板が進化しなくなつて、ゲーム内容が（他社に比べて相対的に）劣化していくというのがありましたね。

——それもあってかニチブツのアーケード基板はあまり劇的な変化がありませんでした。『テラクレスタ』基板がベース

になっていて、そこにちよつとずつ機能が追加されていく感じでした。

仕様書の話に戻りますが、藤原さんは仕様書を書きながら、ゲームを作り出すと同時に、ゲームの制作工程そのものも作っていらつしたように感じます。

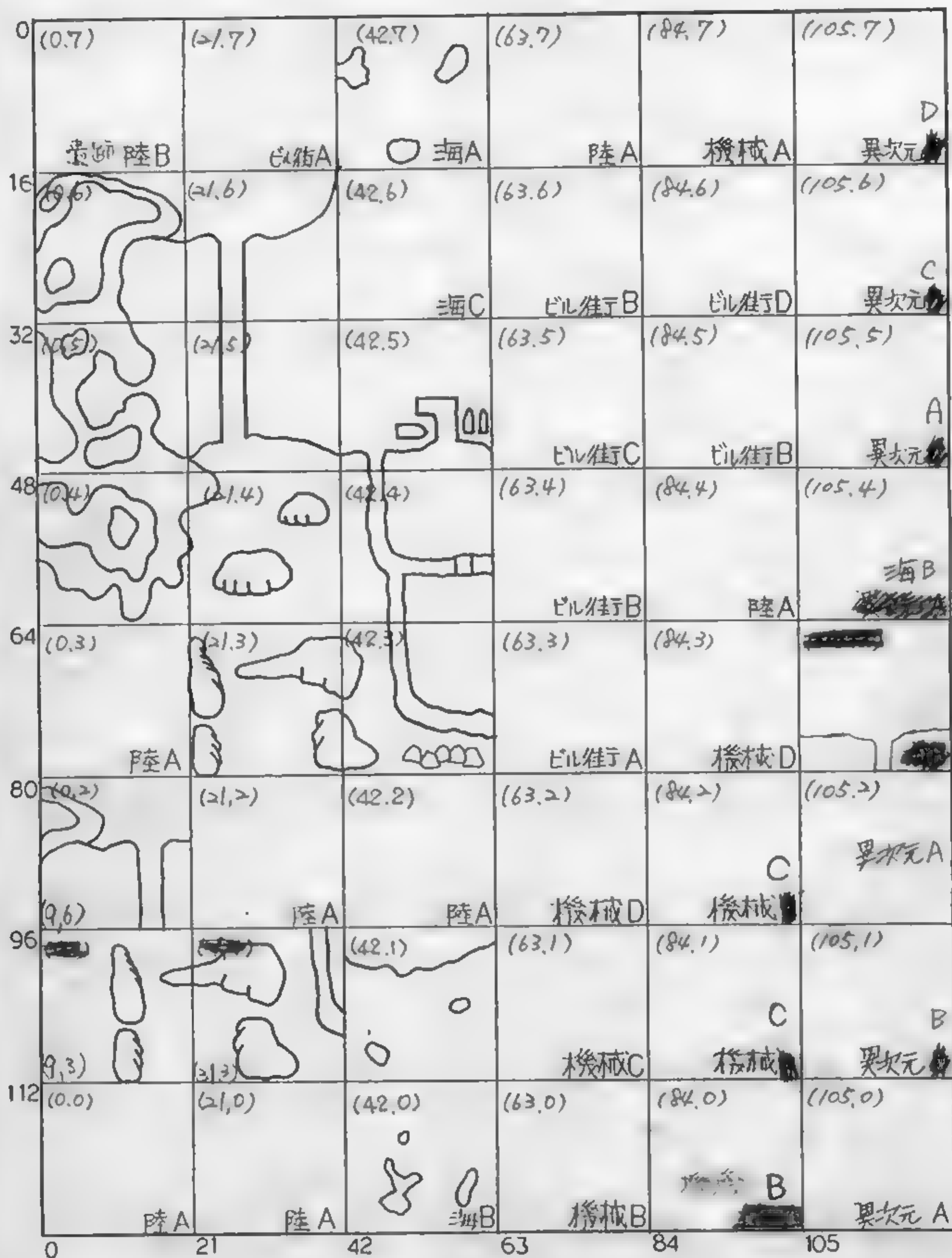
藤原 当時のゲームデザイナーは皆そうだったんじゃないかと思いますよ。プログラマにどうやって伝えたいことを伝えるか、誰しも試行錯誤していたはずですから僕もプログラマとの共通言語を探すことに時間を費やしました。

ハードに関しても同じですね。現在はもうハードをどうするかなんてことはあまり考えない時代ですけど、アーケードではタイトルに対してハードを作るということもあった。そこが良いところだったと思います。

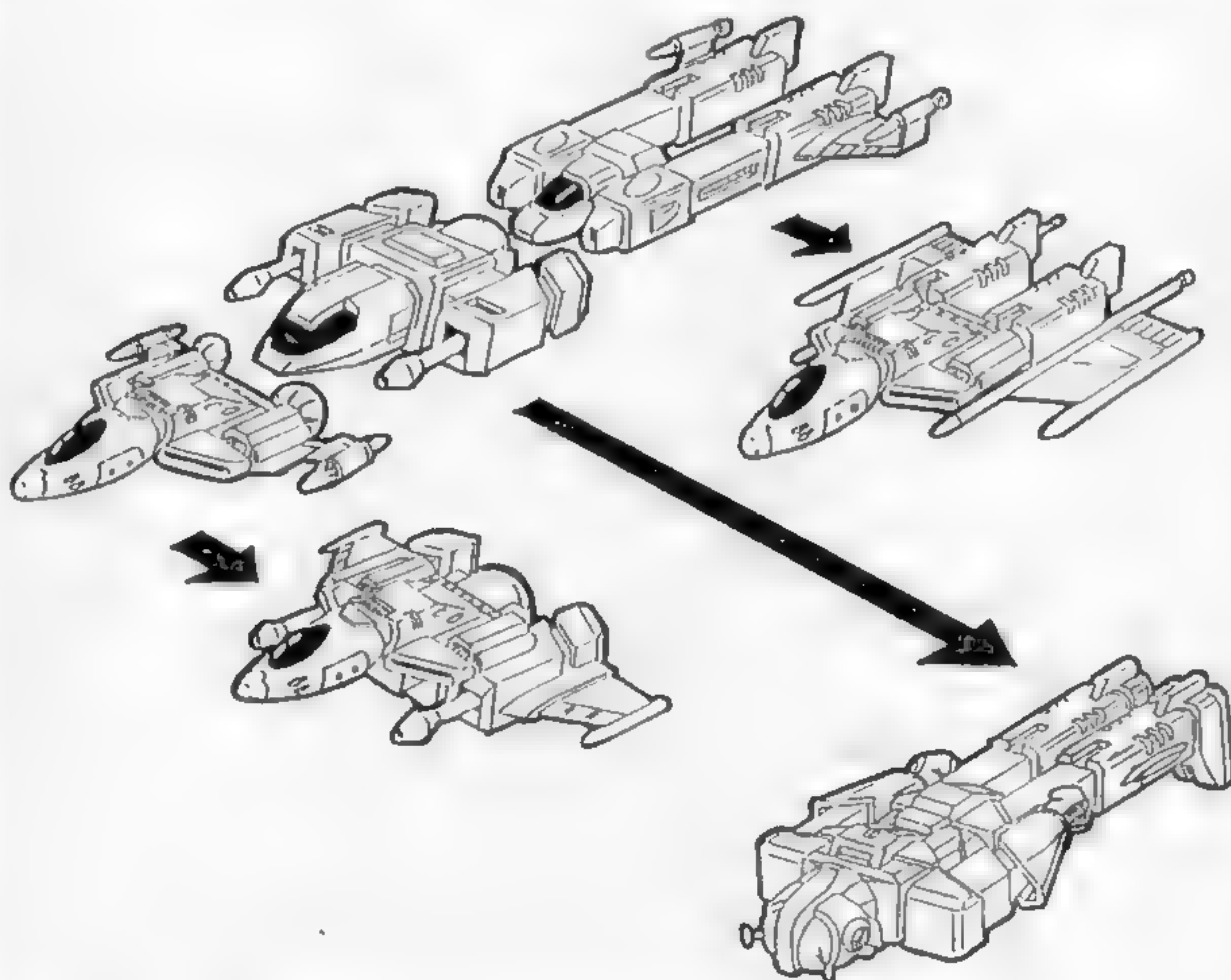
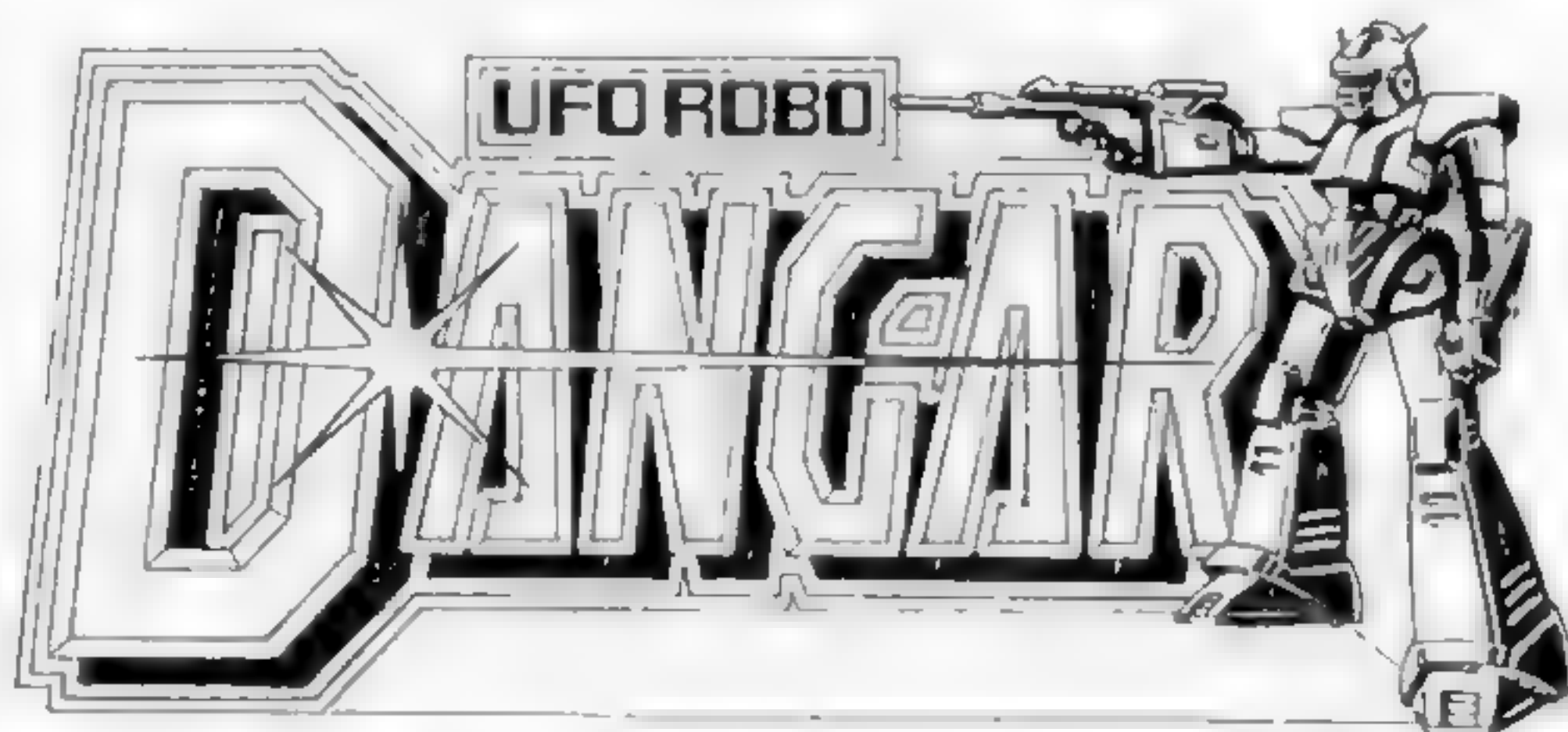
そういうところからパレットチェンジみたいな発想も出てきました。今の人にパレットチェンジなんて言ってももう通じないけど（笑）、要はパターン数をあまり持てないから、いかにしてパレットの変更だけで動きを作るかということですよ。僕がやったその究極は『ファミリーマージャン』（※3）ですよ。16×16ド

※3『ファミリーマージャン』 1987年にナムコ（現・バンダイナムコゲームス）より発売されたファミコン用ゲーム。ニチブツが開発を担当した。藤原氏が手がけた唯一の麻雀ゲームでもある。









# PLANNING SHEET

 **Nichibutsu** DEVELOPMENT ONLY

DEVELOPMENT FILE NAME

DEV. NUMBER

GAME TITLE

DRAWING

CHECK

POSITION 企画デザイン部  
企画オーブデザイン室

NAME 藤原茂樹

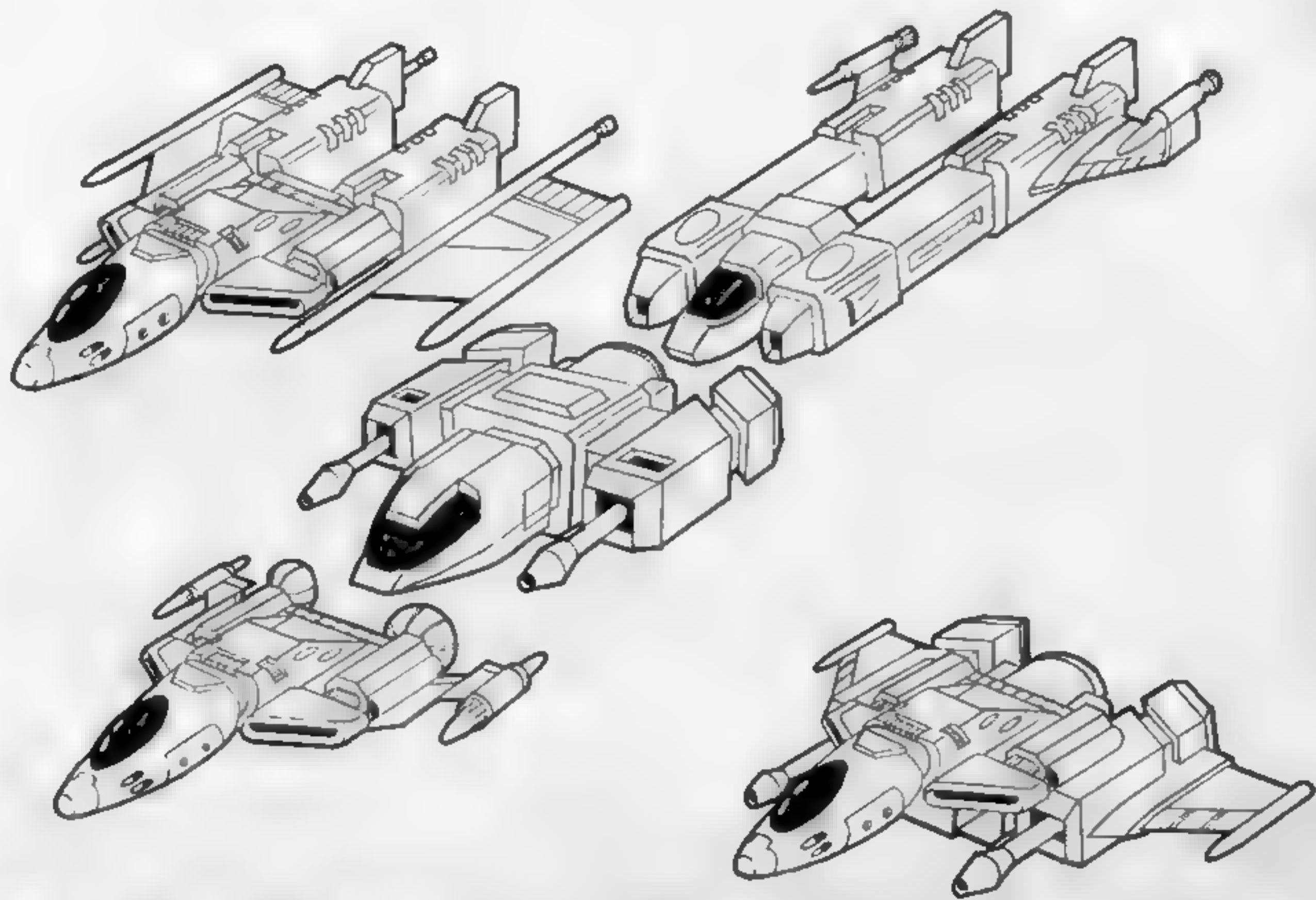


DATE

S61- 2 - 22

NO.





『ダンガー』開発資料（資料協力：藤原茂樹）

ットの文字が出てくるんですけど、パレット変更でラインを消すと別の字が出てくるといふ。

## ニチブツとシューティングからの卒業

——『ダンガー』の次は『キッドのホレホレ大作戦』（※4）ですね。シューティングばかり作っておられた中で、これは異色でした。

藤原 人生で一度はキャラクターゲームを作ってみたいなと思っていたのを、やっとここで実現できたわけです。当時僕は鳥山明さんのテイストにあこがれていて、企画書に書いていたイラストも、そんな感じの絵にしていました。

このゲームは最初『ブービーキッズ』という名前で出たんですけど、全く売れなかったんですね。それで名前を変えろという話になって、あのタイトルになったんです。

——内容的には『平安京エイリアン』のリメイクですが、やはり当時のリメイクブームを意識して作られたのでしょうか？  
藤原 いえ、全然そんなことないです。そもそも『平安京エイリアン』（※5）と

※4『キッドのホレホレ大作戦』 1987年稼働のアーケードゲーム。見下ろし型のフィールドアクションで、地面に穴を掘って敵を埋めていく。ロケテスト段階では『ブービーキッズ』というタイトルであり、その名前でリリースされた基板も存在したそうだが、極めてレア。後にハドソンがPCエンジンでキャラクターを入れ替えて『ドッスもん 迷宮大作戦』として発売。

※5『平安京エイリアン』 1979年に東京大学の理論科学グループが開発。電気音楽株式会社がその翌年にアーケードゲームとして発売した。戦略性の高いアクションゲームという、当時としては珍しいジャンルを開拓し、好評を博した。



# キッドの ホレホレ大作戦



## PLANNING SHEET



**Nichibutsu** DEVELOPMENT ONLY

DEVELOPMENT FILE NAME

DEV. NUMBER

企画書

GAME TITLE

DRAWING

CHECK

POSITION 企画デザイン部  
企画オーブデザイン室

NAME 藤原茂樹

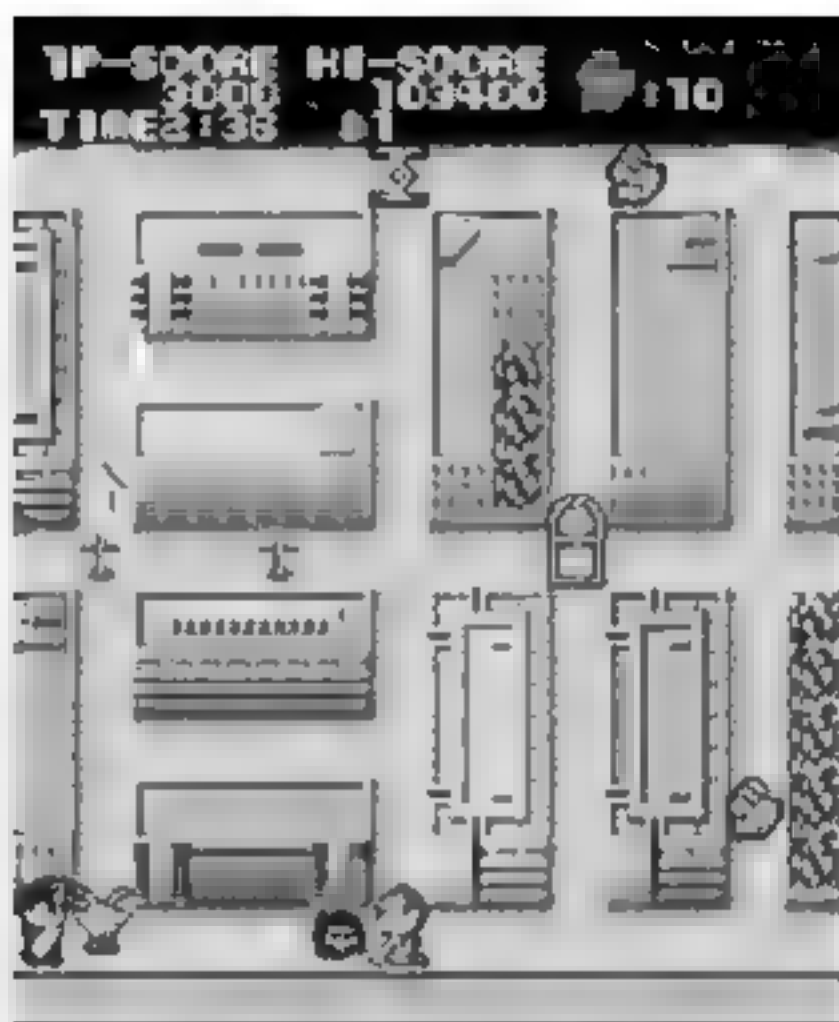


DATE

S61.11.5

NO.





アーケード『ブービーキッズ』『キッドのホレホレ大作戦』ゲーム画面

いうゲームの存在を知りませんでした。だから類似は偶然です。

むしろ『ボンバーマン』(※6)みたいなゲームが作りたいなと思いながら作ってたんじゃないかな。この頃はファミコンの『ボンバーマン』が好きで、あればつかりやってみました。なぜ好きかというと、僕ゲームが下手なんですけど、あれは難易度曲線が逆向きだったからなんです。初っ端はつらいんだけど、ゲームが進むとどんどん楽になっていく。こんなゲームがあつていいのかと(笑)。後にハドソンに入社して、PCエンジンの『ボンバーマン』を手がけるわけですが、あのゲームを対戦型にしたいなという思いは、ニチブツにいた頃からあつ

たんです。

ニチブツでは一度もコンシューマゲームをやらなかったですけど、この頃にはやってみたい気持ちがありました。それも他社に移りたいと思った理由のひとつです。

もうひとつには、自分の培った技術が、他社で通用するのだろうかという思いです。この頃ニチブツでは、自分以外みんな麻雀を作っていて、どちらかというと「麻雀のニチブツ」って言ったほうが通りがよくなっていました。だからといって別に僕が社内でも冷遇されたりとかは全くなかったんですけど、自分はもうここにいないほうがいいんじゃないかなと思いついて始めていたんです。

ちょうどそんな頃、ハドソンがPCエンジンに移植するために、アーケードゲームのライセンスを買いに来たんですよ。その時にハドソンの方が「キッドのホレホレ大作戦」をすごく気に入ってくださって。それが縁でハドソンへの移籍を考えるようになります。

ニチブツを辞める時、社長から「辞めるくらいだったらまた何か好きなもの作っていいよ」って引き止められたことを

覚えていますね。社長は好きだったし、しょっちゅう泊り込みするくらい仕事も好きだった。でも、自分にはもうここでモノを作っていくテンションがないので……と。

ハドソンに入ってから、シューティングには一本も携わっていません。ハドソンはあれだけシューティングを作ったのに、不思議なもんですね。

藤原さんがニチブツ退社前、最後に企画されたのが『テラフォース』ですね。藤原「『テラフォース』は、『マグマックス』の二画面同時進行を今一度、もう少しちゃんとしたシューティングとして作りたいと思って企画し始めたゲームでした。だから地上と地下があるんですね。——ということ、これも最初『テラ』シリーズを意図したものではなかった？

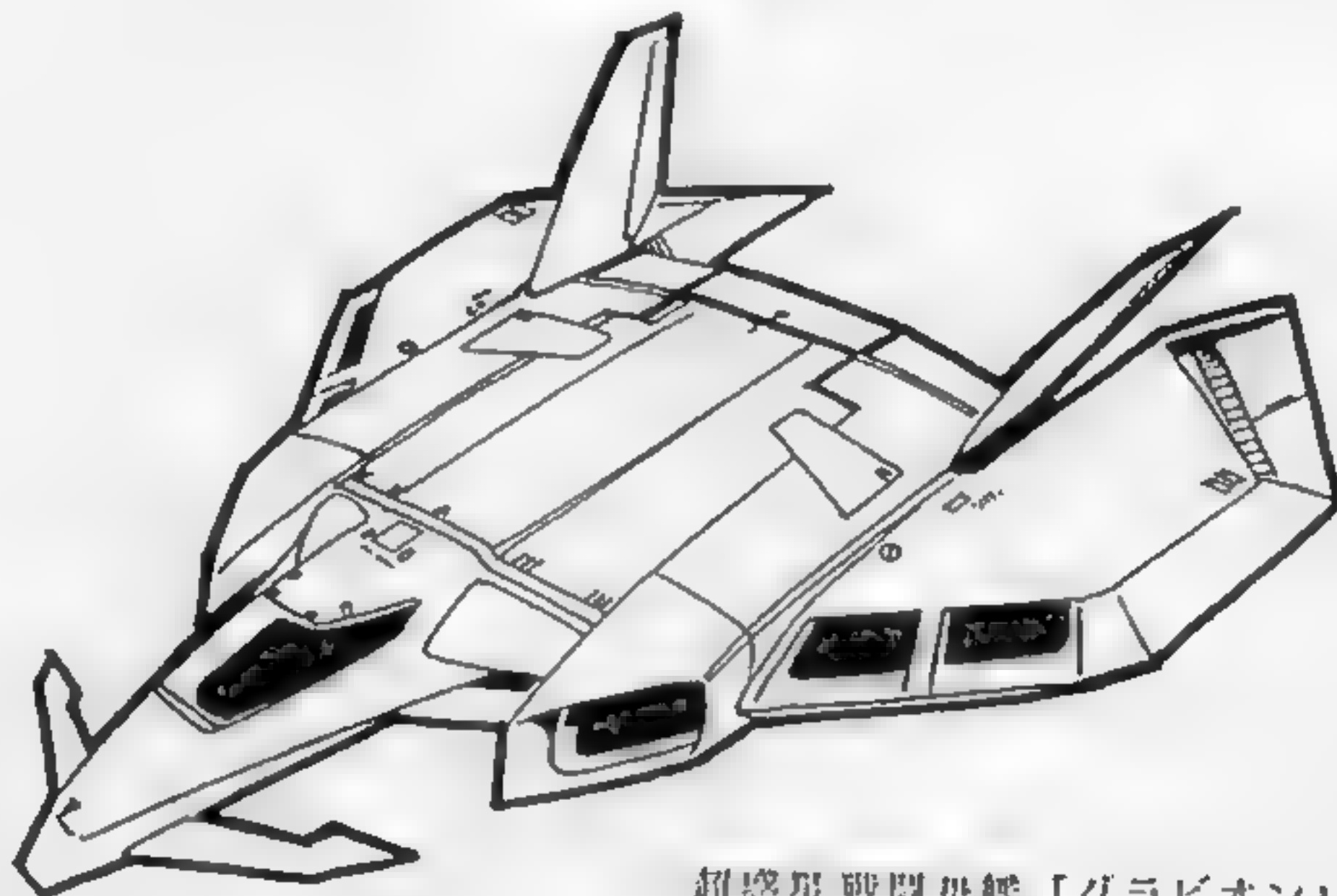
藤原 企画段階では『23XX年(コスモレンジャー)』というタイトルでした。当時、『銀河旋風ブライガー』(※7)が好きで、そう名付けたんだと思います。でも『ダンガン』があまり売れなかったの、売れたタイトルの冠を付けろと言われて『テラ』にした記憶がありますね。ちなみに自機デザインは「六神合体ゴッ

※6『ボンバーマン』 ハドソンのファミコンにおけるヒット作のひとつ。1985年発売。パソコン用に発売された『爆弾男』というゲームがルーツだが、ファミコンへの移植にあたって多彩なパワーアップシステムが盛り込まれた。このパワーアップはプレイヤーがやられてもある程度持続するため、「先に進めば進むほど楽になる」という、当時の常識とは真逆の感覚が生まれることになった。藤原氏はのちハドソンに移籍し、PCエンジンで『ボンバーマン』を復活させるが、そこではファミコン版の本質を損なうことなく、しかし大胆に発展させていた。そして藤原版『ボンバーマン』の系譜は、長年にわたるヒットシリーズへと成長していく。

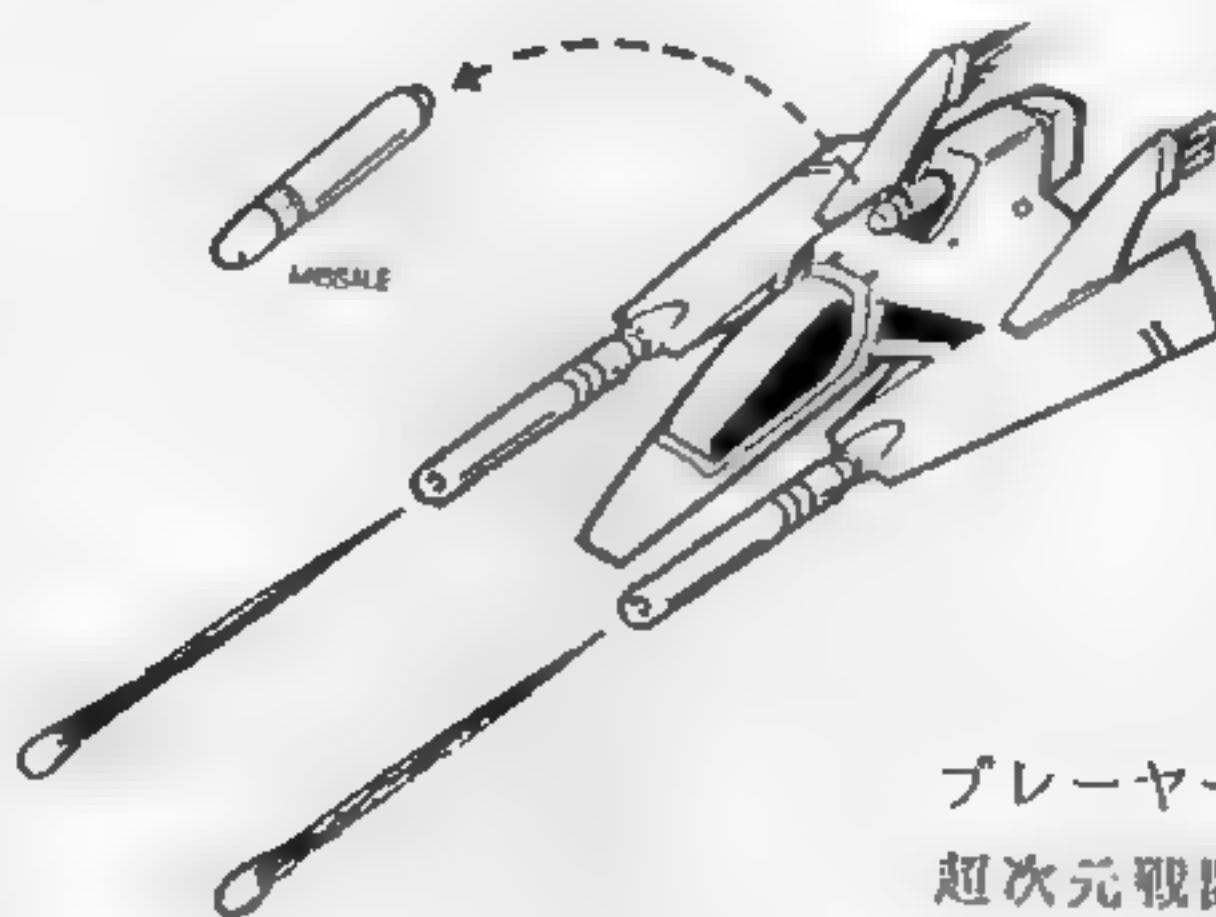
※7『銀河旋風ブライガー』 1981年放送の変形合体ロボットアニメ。味のあるキャラクターと世界観で好評を博した「J9」シリーズの第一作。



# TERRA FORCE テラフォース



超感星戦闘母艦「グラビオン」



プレーヤー  
 超次元戦闘メカ「ガイオス」

## PLANNING SHEET



Nichibutsu DEVELOPMENT ONLY

DEVELOPMENT FILE NAME

DEV NUMBER

GAME TITLE

DRAWING

CHECK

POSITION 企画デザイン部  
 企画オーダデザイン室

NAME 藤原茂樹

DATE

562-4-11

NO.

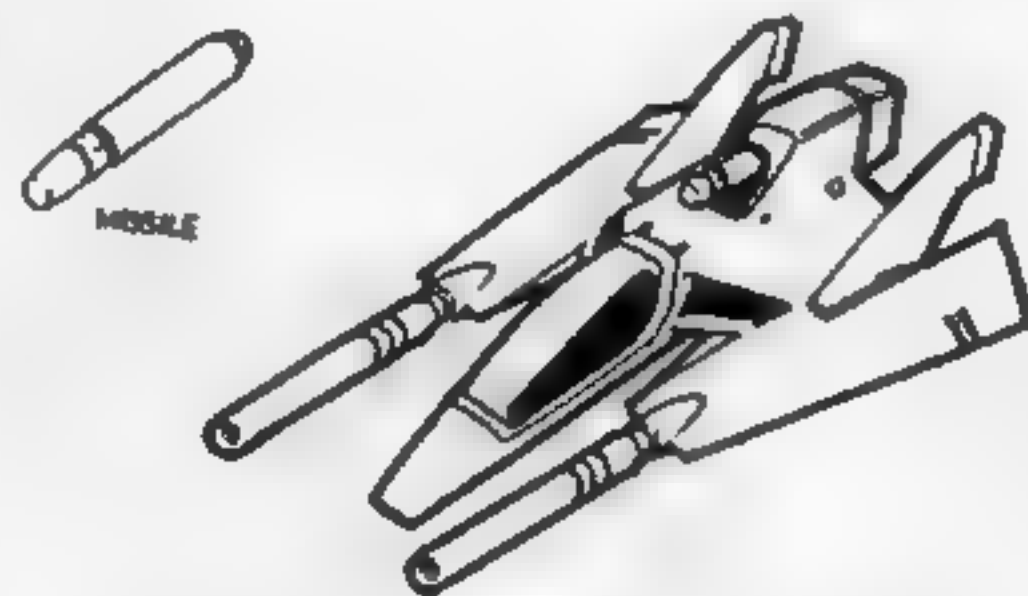




プレイヤー  
超次元戦闘メカ「ガイオス」

## ●ゲーム名

23XX年 (コスモレンジャー)



## ●コンセプト

現在、シューティングゲームも従来の迫力ではユーザー側が満足しなくなっている。かと言って、操作面が複雑では幅広い年齢層には受け入れられない。

そこで今回のシューティングゲームも操作面は基本的に変えずに、2面スクロールを疑似3D処理にのみ用いるのではなく、多重のスクロール面を駆使する事により、最初縦スクロールで始まった画面が、地面が割れたり海が裂ける事によって横スクロールとなるという、スペクタクル映画で見るような迫力を追求してみたい。

## ●ゲームストーリー

人口の激増、資源の枯渇から人類が宇宙へと新天地を切り開いて数10年、地球を第二の故郷とする人も増え、銀河連邦も設立され、開拓された星々も12番目を数えるに至った。

その開拓惑星である6番目の星が軍事政権を樹立。”ギガノス”と名乗って銀河連邦に対して、宣戦を布告してきた。

銀河連邦はコスモレンジャーを組織し、軍事政権下で苦しむ人々を救助するため、超惑星戦闘母艦「グラビオン」を開発。ハイパー放射ミサイルを武器とする超次元戦闘メカ、「ガイオス」を搭載、ギガノスに送り込んだ。

しかし、ギガノスは今や岩盤を外皮として、2重構造の内核星へと生まれ変わっていた。いよいよ、銀河連邦とギガノスとの間に戦いの火ぶたが切って落とされた。



ドマーズ」(※8)のクラッシャー隊の戦  
闘機をオマーージュしたはずです。

で、『マグマックス』は地下へ降りる穴  
が最初から開いていたわけですけど、今  
度は自分で開けさせたいなと。でも作っ  
てから失敗したなと思いました(笑)。た  
とえばずっと地下のコースを行った場合  
でも、地上ステージは進行し続けるわけ  
で、そっちは完全に無駄になりますから  
ね。

ちなみに『テラフォース』は横画面の  
ゲームですが、企画の時点では縦画面を  
想定していました。横画面に変えたのは、  
縦シチュは横画面でも何とか可能だけれ  
ど、横シチュは、縦画面では、無理と判  
断したからです。

『テラフォース』は、ニチブツのア  
ーケード作品としては久々にエンディン  
グが付いたタイトルでした。その前は確  
か『チューブパニック』までさかのぼる  
かと。

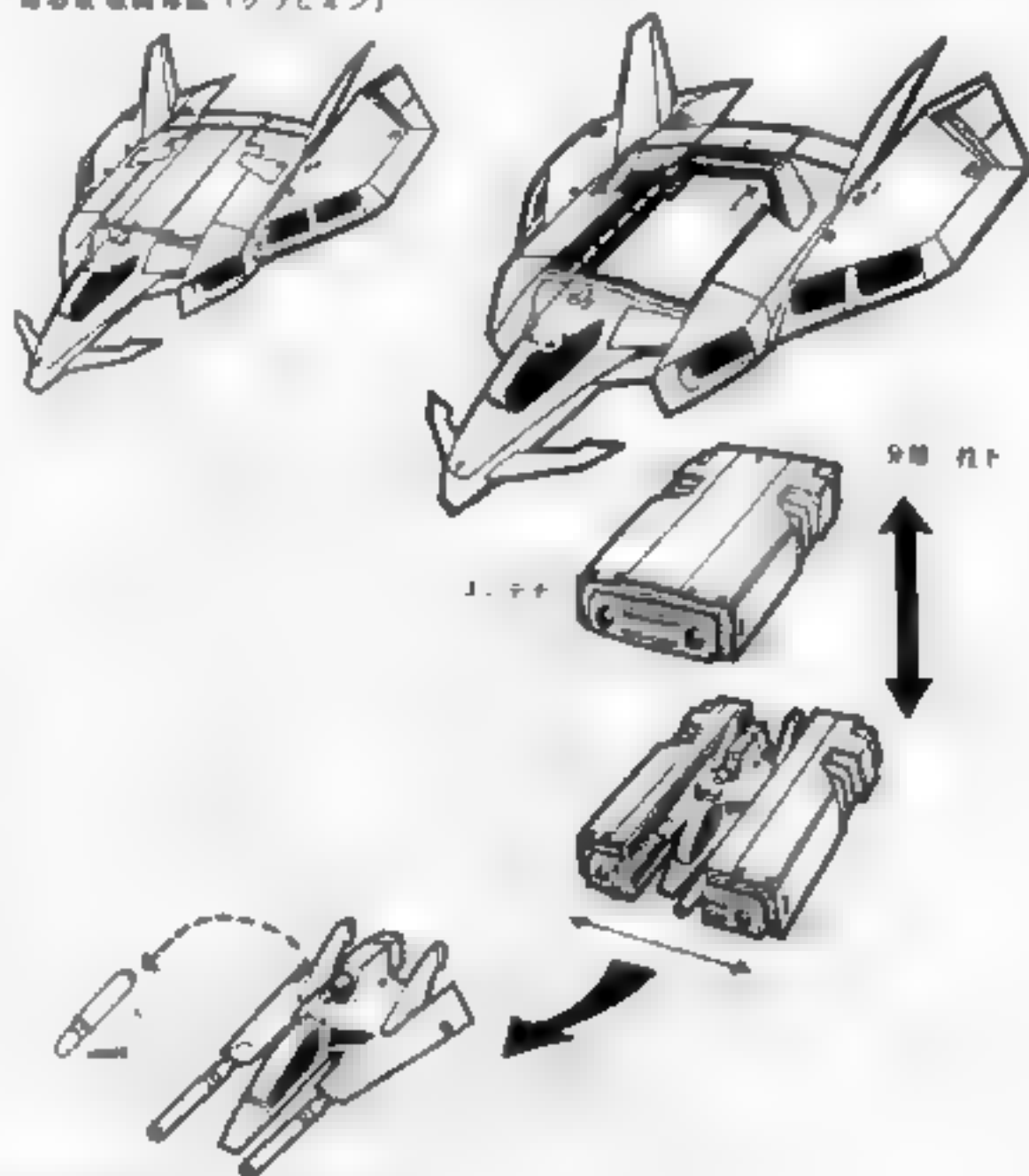
藤原 エンディングを付けたのは、スタ  
ッフの要望からだと言っています。オ  
ープニングのタイトル演出もエンディン  
グ演出も、すべて僕が絵コンテを作成し  
ました。当時、家庭用ソフトで、エンデ

『テラフォース』開発資料(資料協力:藤原茂樹)

### ●プレイヤーの発進について

前作戦闘機「グラビオン」が前作より出現! フォンテナが自下し脱走され  
エンテナが助いて プレイヤー(前次戦闘機「ガイオス」)の発進となる。

前作戦闘機「グラビオン」

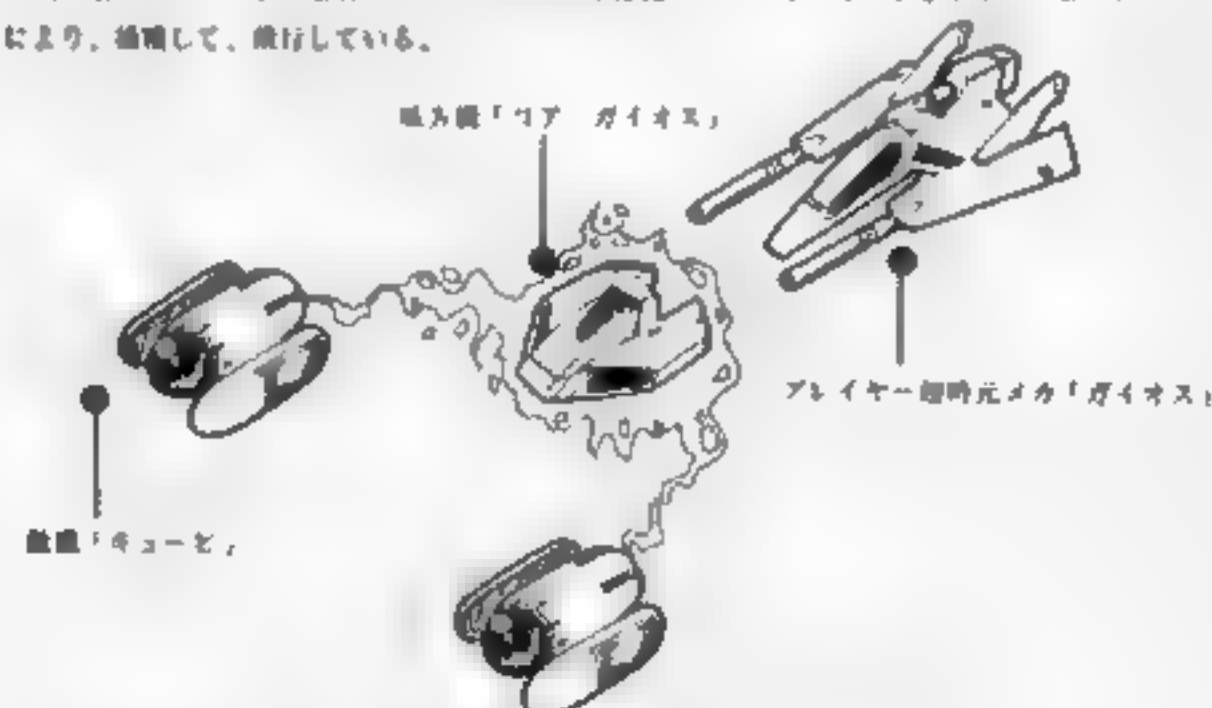


前次戦闘機「ガイオス」(プレイヤー)

- 7 -

### ●プレイヤーの味方機奪還について

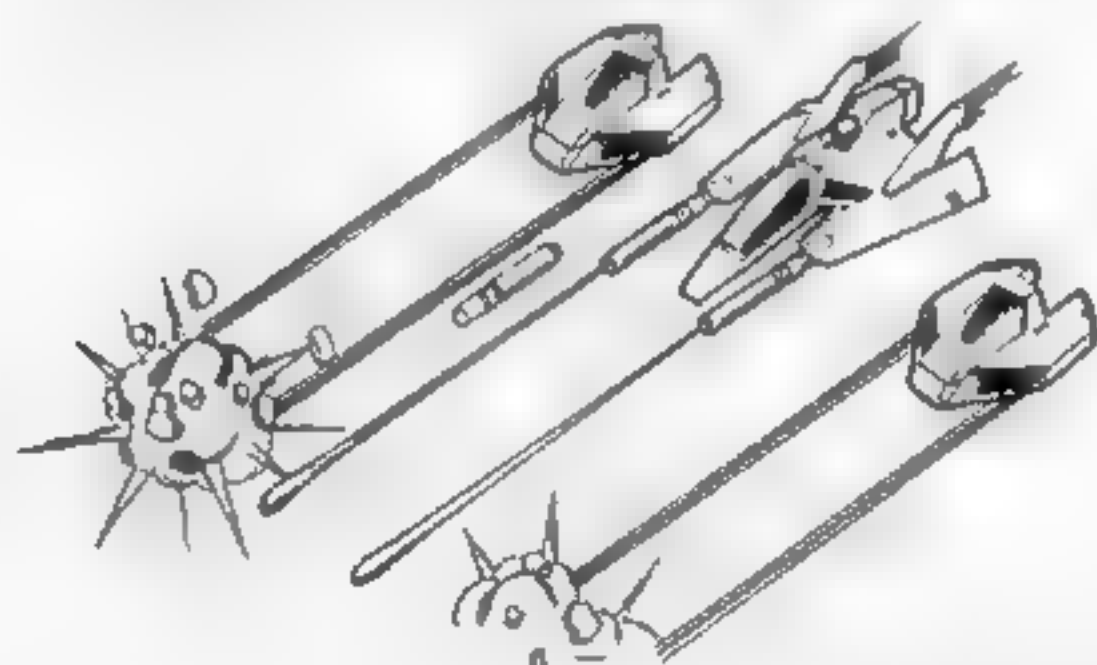
2機の敵「キュービ」が落ちて プレイヤーの味方機「コア ガイオス」をサイフウェーブ  
により、捕獲して、飛行している。



この2機の敵「キュービ」をプレイヤーが捕獲することによって、味方機「コア ガイオス」  
は敵より捕獲し、プレイヤーに奪還される。

味方機「コア ガイオス」は、プレイヤーと同等の機能をもち、トドをねに付いて  
プレイヤーの移動に対して、追従するように移動する。

(味方機「コア ガイオス」は、プレイヤーが隠れるだけで敵機可視とする。)



『テラフォース』開発資料(資料協力:藤原茂樹)

※8『六神合体ゴッドマーズ』 同じく1981年放送。人間ドラマ重視で女性を中心に人気を集めた。クラッシャー隊というのは主人公機ゴッドマーズを援護  
する戦闘機部隊で、3機合体の戦闘機「コスモクラッシャー」を有する。オマーージュというのは、この3号機のことだと思われ  
る。



イングを付けるのがはやっていたのも理由のひとつです。

——次のニチブツシューティングが『アームドF』ですね。藤原さんの企画ではありませんが、藤原スタイルといえますか、その影響を色濃く感じさせました。

藤原 『アームドF』と『クレイジー・クライマー2』を作った人間は、僕が採用しました。退社は1989年なので、あの二つを作っていた頃はまだニチブツにいましたけど、僕は何もしてないです。当時僕が何をやってたのか、ちょっと思いつきません。

『戦え!ビッグファイター』(※9)は知らないです。その頃にはもうハドソンです。

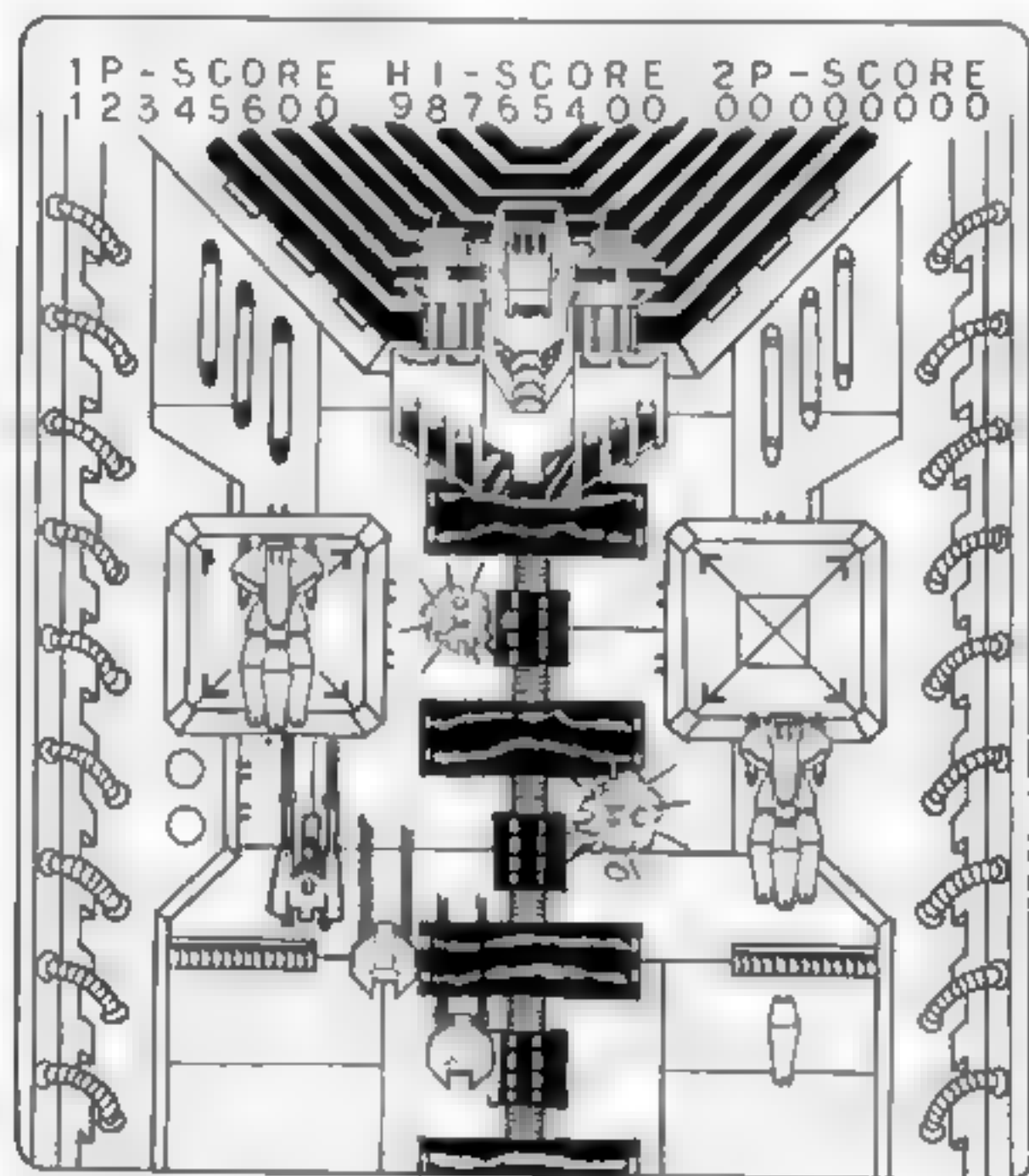
——そういえば藤原さんのニチブツ退社後に出た『テラクレスタII マンドラーの逆襲』や『テラクレスタ3D』についてはご存知ですか？

藤原 名前だけ知っています。どんなゲームなのかはわかりません。

## 次の世代に向けて

——ニチブツ時代、ゲーム作りにおいて、

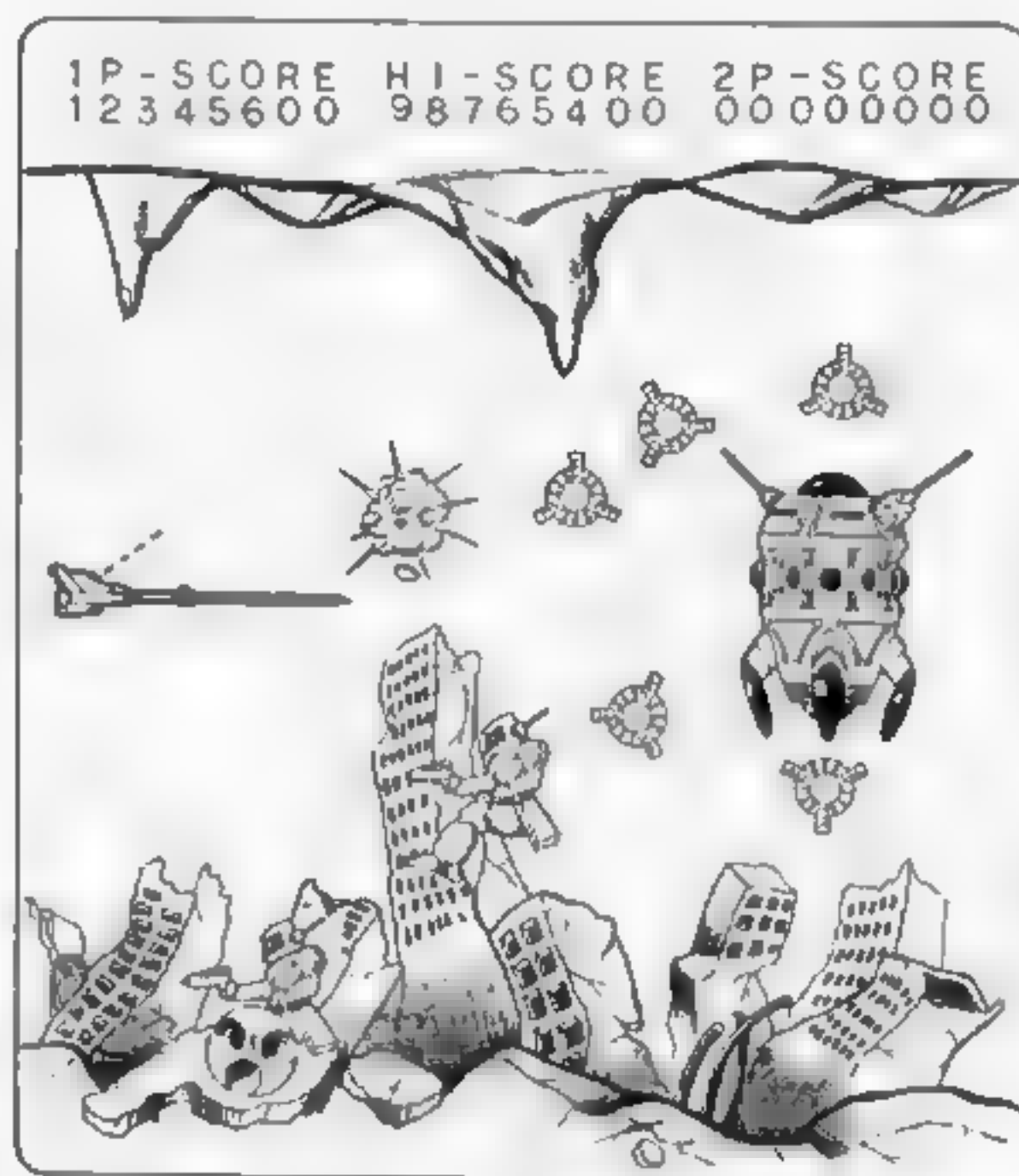
『テラフォース』開発資料(資料協力:藤原茂樹)



敵の心臓部、メカ次元空間(BACK1、2) 横スクロール画

敵のサイコウェーブにより、プレイヤーは敵の心臓部に侵入します。そこは電磁波とメカにより構成された空間です。プレイヤーは毎月敵を破壊しています。地上の電磁基地より敵が出現します。敵のサイコウェーブにより敵の心臓部が破壊されます。

— 27 —



古代文明都市(BACK1) 横スクロール画

再び、プレイヤーはハイパー放射線ミサイルによって、外皮を破壊することにより、内部に侵入します。ゲームは横スクロール画となります。敵の心臓部には破壊した都市が広がります。敵のサイコウェーブがプレイヤーに対して攻撃を加えます。やがて、プレイヤーの前方に敵の心臓部が出現します。

— 18 —

『テラフォース』開発資料(資料協力:藤原茂樹)

※9『戦え!ビッグファイター』 1989年稼働。ニチブツのアーケードにおける最後のシューティング作品だが、出荷数はかなり少なかったらしく、また移植作なども存在しないことから、幻の一品となっている。音楽もCD化されていない。



# SUPER GRAPHICS CYCLONE

## ● 企画するにあたって・・・

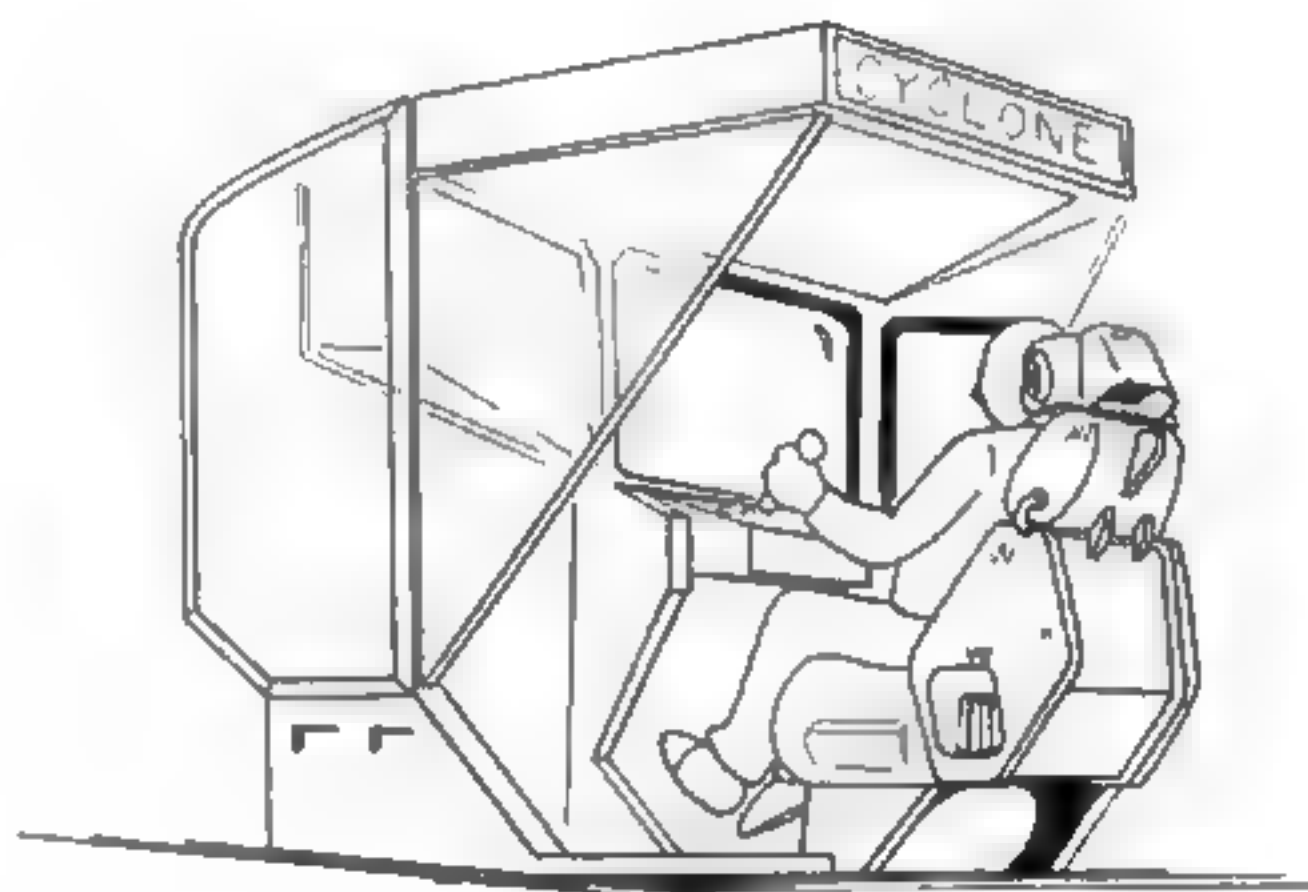
現在はビデオゲームレーザースタッフ(マッハ300)が、主流となってきています。ですが装置自体は、1台当り20万円程度は、高価であり、撮像カメラのプロセスも一般ゲームより時間がかかり、レーザ画面は実際と違って、画面とプレイヤーの距離が大きい、距離判断等いまいちという感じがぬぐえませんでした。

そこで私はCG(コンピュータグラフィックス)のみで構成するに決めた。(レーザの欠点を補う)レーザに負ける、いや、それ以上の面白いゲームを生み出す。高いクオリティのゲームを考案したいのです。

幸いにして、自社開発のロラシマの拡張機能、4-アップの回転機能を実現することで、画面上の地平線を動かす。そこに素晴らしい視界を生み出すことが出来ました。

ゲーム性においても、流行のSF、ヒロイズム的なストーリー、スポーツ的な展開を導入するつもりです。

また、画面も、セクタ1台左右に各1台を、3台のモニターが横並びで4スクリーンは、連続的に3D立体的映像を構成する。これに、拡大縮小機能、ズームインの色味が、より広がる世界が、ユーザを魅了するに違いない。即ち、ゲーム画面自体は、もちろんですが、プレイヤーに全体的に、いや映像に引き込まれることを重点において企画いたしました。



『サイクロン』開発資料(資料協力:藤原茂樹)

成功したと思うこと、また逆に成し得なかったことなどありましたら、お教えください。

藤原 一番成功したのはやっぱり『テラクレスタ』ですね。その後、発展型でいろいろ作りましたが、あれを超えられませんでしたから。

それとニチブツではないですけど、やはり『ボンバーマン』は挙げておきたいです。

ニチブツではいつも試行錯誤の連続で、そのたびに成功したり失敗したりでしたが、常に新しいことをやりたいと思っていました。

実は『TX-1』(※10)よりも早く、三画面筐体のゲームを考案したりもしていたんです。ニチブツでは予算的に出せませんでしたけど、『サイクロン』というタイトルで、水平線が傾いたりする三人称視点の3Dアクション・シューティングです。企画書まではできてたんですけどね。描いて楽しかったなあ。これに代わるものとして『マグマックス』を作ったんです。

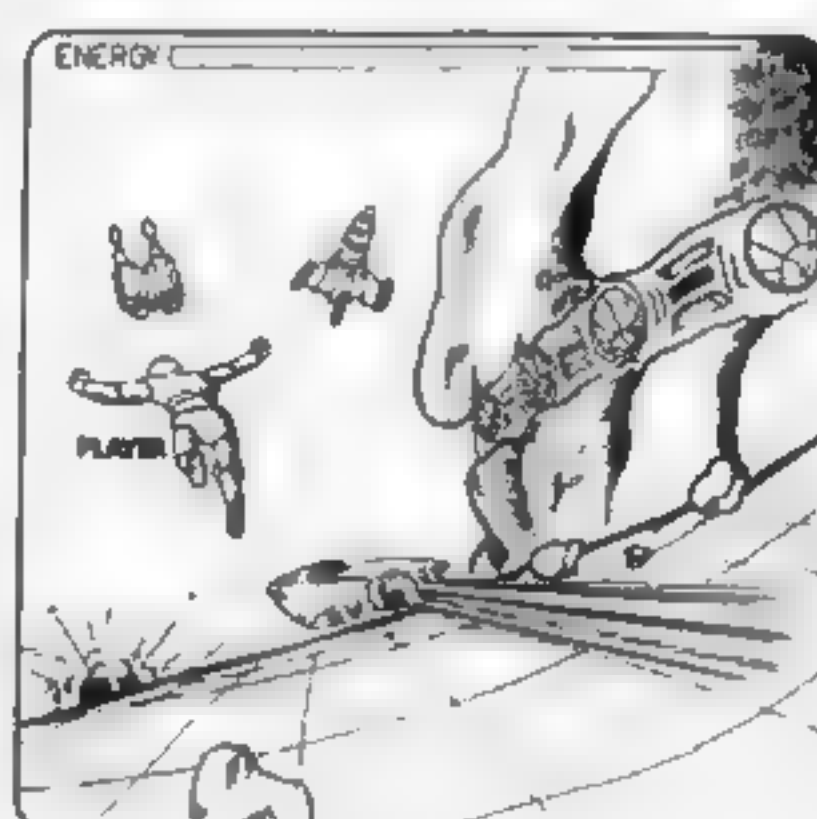
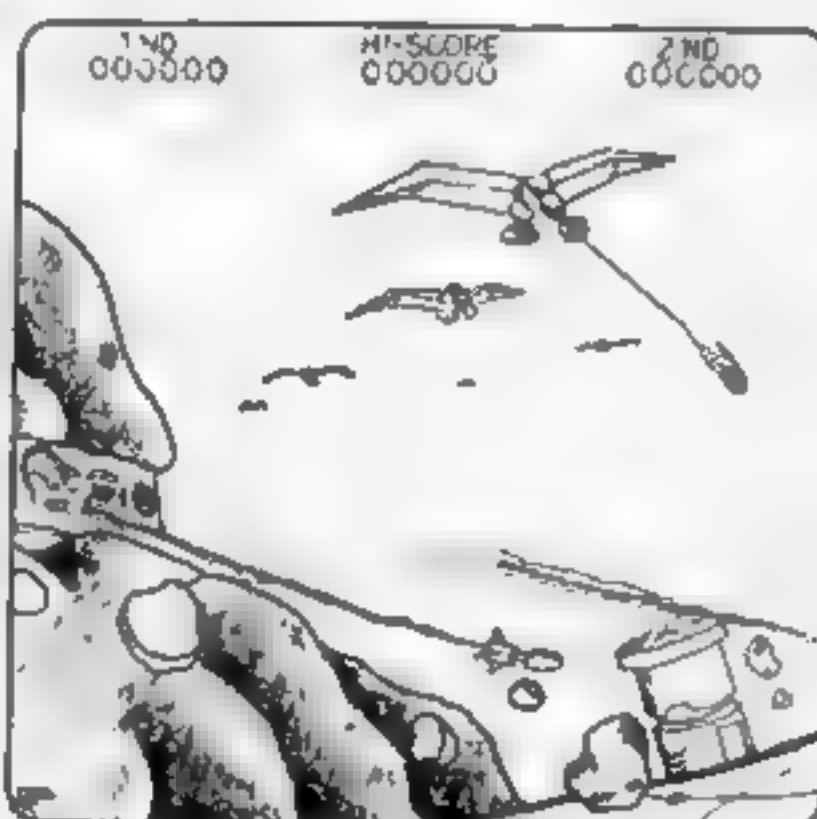
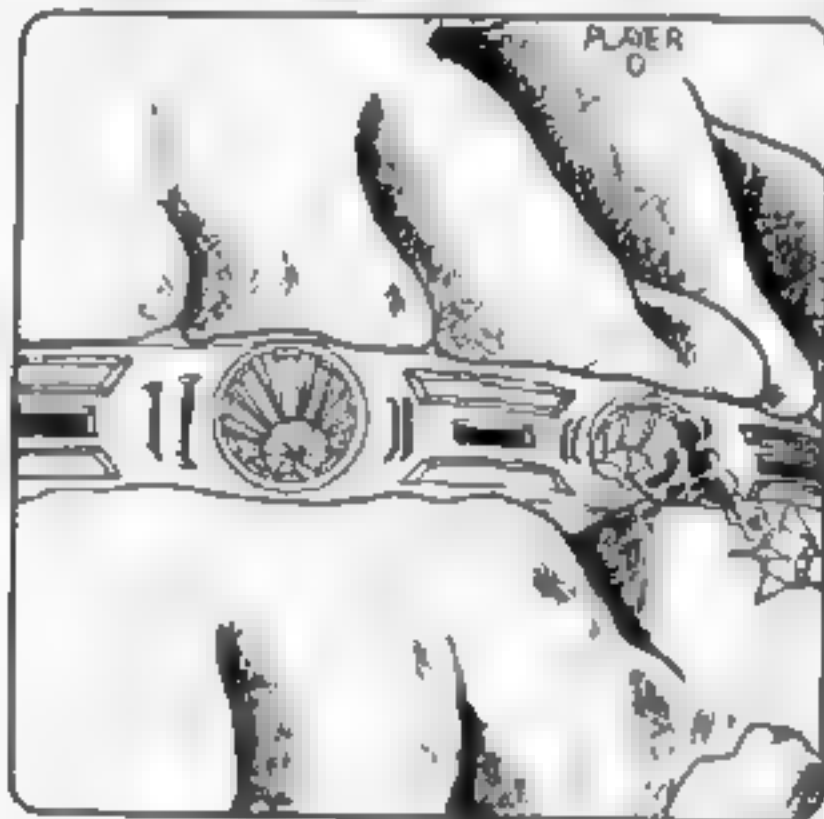
——藤原さんにとって、ニチブツとはどんな会社だったのでしょうか？

※10『TX-1』 1983年に辰巳電子工業よりアーケードでリリース。疑似3Dのレーシングゲームで、二つの画面を並べて使用した世界初のビデオゲーム。



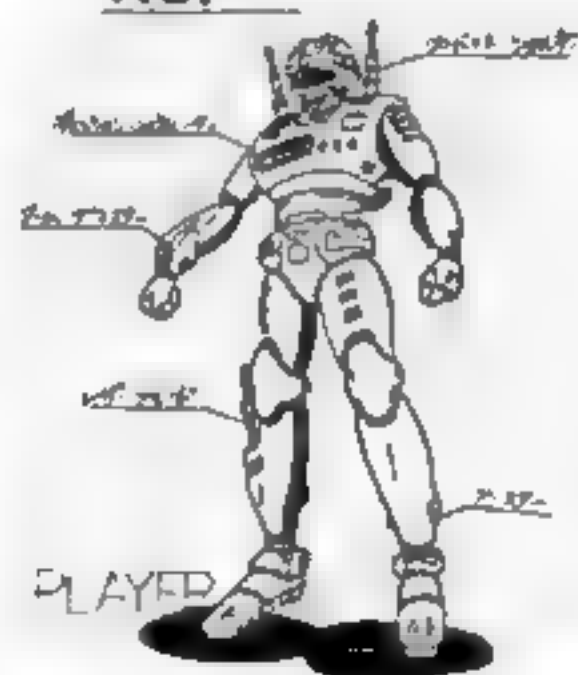
Super Graphic  
**QCLONE**

TITLE



NO.

SCENE



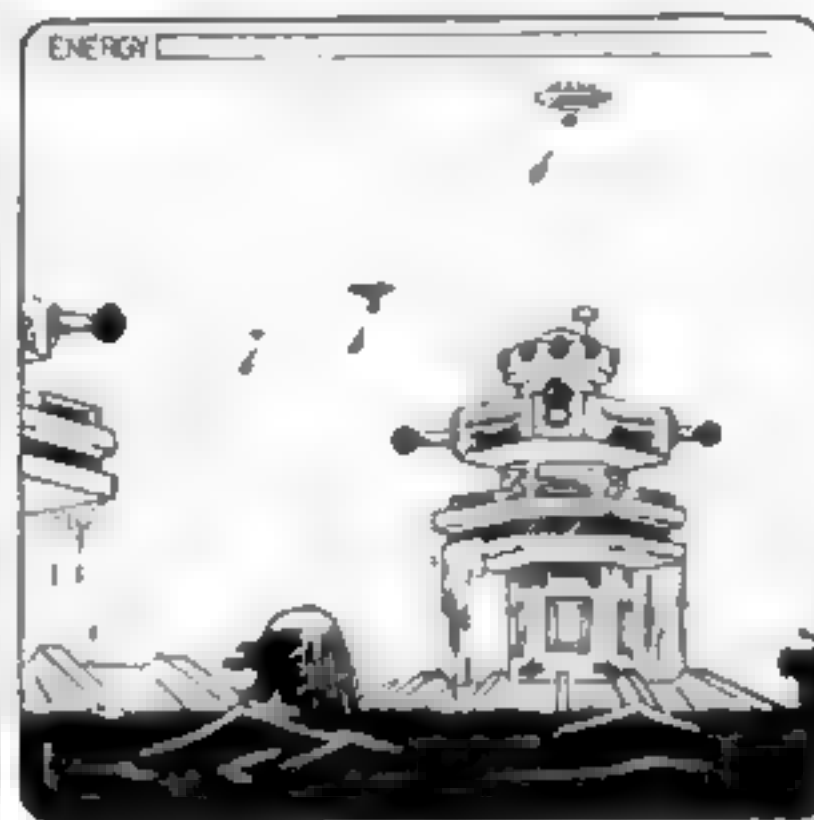
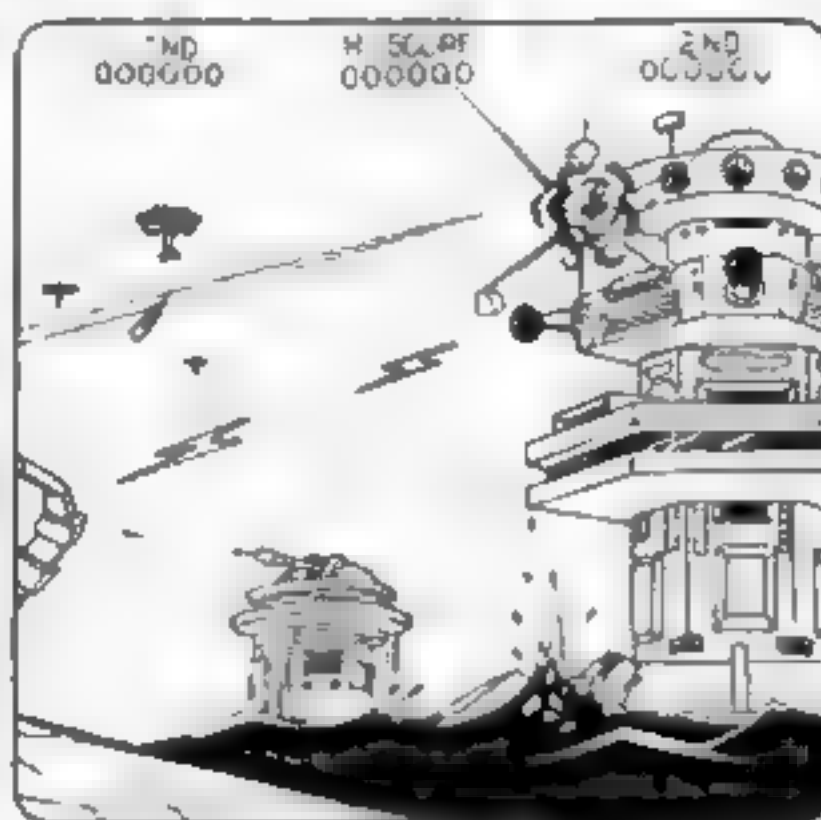
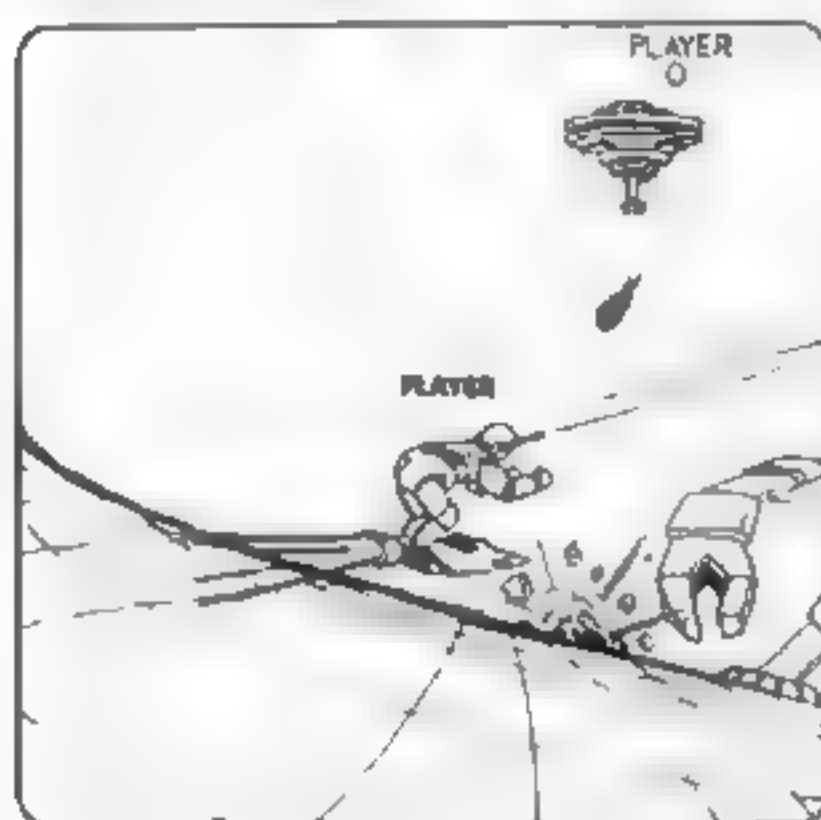
MUSIC

EFFECT

『サイクロン』開発資料（資料協力：藤原茂樹）

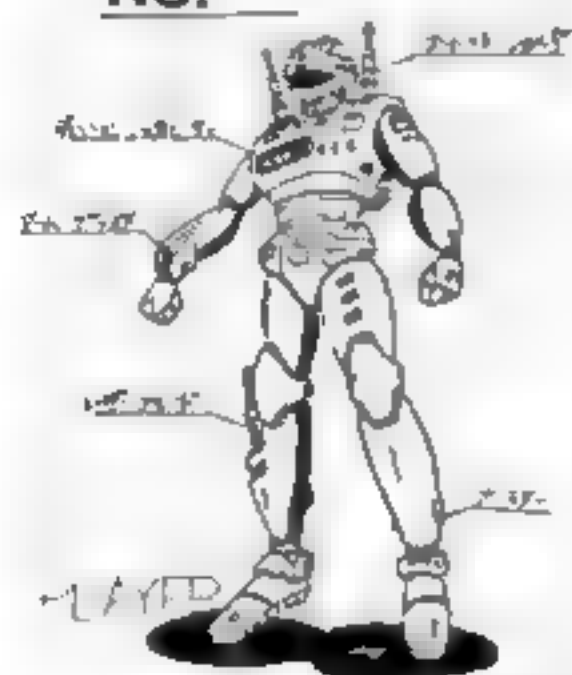
Super Graphic  
**QCLONE**

TITLE



NO.

SCENE



MUSIC

EFFECT

『サイクロン』開発資料（資料協力：藤原茂樹）



**藤原** いろいろありましたけど、楽しい会社でしたね。「会社ごっこ」の許される会社だったと思っています。今まで所属した中で、一番自由にやらせてもらえましたし。

絵を描けるのが僕しかなかったっていうのも、ある意味幸せだったんでしょね。版權をかうなんていう発想もなかったので、オリジナルをどんどん出していくしかなかったですから。

——当時、版權ものは『子連れ狼』があったくらいですね。

**藤原** 企画者が『子連れ狼』のファンだったんですよ。理由はそれだけです。

ハドソンを経て、現在の会社ハ・ン・ドではどういったお仕事が主なのでしょう？

**藤原** ゼネラルマネージャーという立場にいますけど、現場から遠いわけではなくて、自社で制作しているゲームは見て、私も企画書を書いています。

また最近アニメの原案などもやっています。

現在女兒向けで人気のある『アイカツ!』(※11)、アニメのほうではキャラクターデザイン協力として僕の名前が出

てますけど、実は、あれは、どちらかというと原案協力なんです。

昨年から放映されている『マジンボーン』(※12)でも原案協力としてクレジットされていますが、あれも同様です。

そんなふうに最近ちよっとアニメの設定や原案にかかわることが増えています。いまだに第一線でいられるのは、幸せなことですね。

僕、今年55歳になるんですけど、かつて自分が思い描いていた50代とは、いい意味で全然違っていますね。50歳を超えてからですよ、あちこちから話が来るようになったのは。

『アイカツ!』のような、女兒ものは、企画したことがないし、50歳超えてる僕が今更やるのはダメでしょって。でも、おだてられたんです。ゲームと玩具とアニメが両方わかる人なんてそんなにいないんだから、世の中に、売れるものを作った人なんてそんなにいないんだから、それにこちらが賭けるっていうんなら、いいじゃないって。

僕いまだに覚えてるんですよ。仕事の合間に、ベースを考えて、14ページにまとめたかな。それをバンダイさんに持っ

ていったら、それがベースになって。その結果、こんなに成功することになるとは、思ってもみませんでした。

——『テラクレスタ』の再来ですね！

**藤原** まだまだコンテンツ、作っていくつもりですよ。少なくともあと3〜4本はね。

——知らず知らず親子二代で藤原さんのご作品に世話になっていた……！という人も、読者の中にはたくさんいると思います。

老いてますます盛ん——などと言っては語弊があるかもしれませんが、われわれコンテンツを消費する側も、負けず劣らずパワフルでありたいと思わされます。

本日は本当に、ありがとうございます！

※11『アイカツ!』 バンダイによる女兒向けメディアミックス作品。2012年よりTVアニメとデータカードダスを同時展開し、現在絶大な人気を博している。カード式ゲームは藤原氏所属のハ・ン・ドが開発した。アニメは第三期放映中。

※12『マジンボーン』 バンダイによる男児向けメディアミックス作品。2014年よりTVアニメとコミックス、データカードダスを同時展開している。





小林氏自画像

## 幻のテラクレスタに思いを馳せて 関係者が明かす

メガドライブ版『テラクレスタ』(未発売)メインプランナー

# 小林寿一インタビュー

Hisakazu Kobayashi

**Profile**◎1987年日本物産入社。シューティングを作りたいと企画職を希望していたが、麻雀チームのデザイン職に配属される。『美女子夢物語』から『花のももこ組』までのすべてのアーケード麻雀系タイトルのグラフィックに携わった後に念願の企画職に移り、MSX2『麻雀刺客』、PCエンジン『麻雀ウォーズ』『ファイティングマン』、PC-98『バーニングシンドローム』『トリプルウォーズ外伝』などの制作を手がける。スタッフロールでは「KOTOBUKI」「寿一」などの名でクレジット。

数々の機種で移植作や続編が発売された『テラクレスタ』だが、残念ながら志半ばで開発中止となった企画も複数存在したらしい。今回はニチブツ在籍時にプランナーだった小林寿一氏に、未発表のままお蔵入りとなったメガドライブ版『テラクレスタ』の話を中心に、当時のエピソードを伺った。

Interview=南兎鹿なるお(the syntaxerrors)

### シューティングを作りたいかったが 配属は麻雀チームへ

——小林さんは、もともと大のゲーム好きだったんですね。

小林 専門学校に求人が来ていたので、デザイナーと日本ゲーム、そしてニチブツに応募し、最終的にニチブツに入社しました。当時ニチブツは企画部の中に企画課とデザイン課があり、アミューズ(アーケード)チーム・コンシューマーチーム・麻雀チームに分かれて作業していました。僕はシューティングゲームが大好きだったので、シューティングゲームを作りたくて面接時に企画を希望してい

たのですが、入社時に「デザインの小林君です」と紹介され、「ええ〜っ!」となりました。当時の企画の長だった藤原(茂樹)さんに「まずはデザインを覚えて、それから企画もやってもらうから」と説明されましたがショックでした。

このような流れでグラフィック担当としてスタートしたのですが、なぜか同期の中で僕だけ麻雀チームに入れられて、さらにショック!! 同期がみんなシューティングの絵を担当している時に、僕は麻雀牌を描いていたんです(涙)。でも、当時のニチブツを支えていたのは紛れもなくアーケード脱衣麻雀で、そういう自負はありましたね。そうそう、入社直後、(開発機材のパソコンである)SMC-777の練習で何か描けということだったので、『バブルボブル』のバブルンや『奇々怪界』の小夜ちゃんを描いてたら、「お前はタイトーのスパイか!」って言われました(笑)。

### ふたつの

### 『テラクレスタ』パート2

——2年ほどデザインを担当された後に念願の企画課に異動され、メガドライブ



版『テラクレスタ』の話があがってきました。これはどのような経緯で企画されたのでしょうか？

**小林** PCエンジンのソフトを数本作った後の92年だったと思います。たぶん営業会議で決まったのでしよう、上司の山下さん（※1）からの指示で始まった企画でした。

—— 当時はタイトルの発表すらされていなかったと記憶していますので、初耳の方も多いと思います。

**小林** 外注だったPCエンジン『テラクレスタIIマンドラーの逆襲』の開発中にニチブツ側の窓口を引き受けることになり、その時に「メガドラ版を任せるよ」と言われ、企画を立て始めました。ほどなくPCエンジン版がマスターアップし、その後にメガドラ版の開発に入りました。『テラクレスタ』の第二弾がPCエンジンとメガドラ、それぞれ全く異なる形で展開されるという、ニチブツには珍しい商品戦略だったのです。

タイトルは『テラクレスタセカンドミッション』。アーケード移植モードとメガドラ版オリジナルモードを用意していました。当時のメガドラシューティングの

定番の仕様ですね。アーケードモードは基板のROMからグラフィックデータを吸い出して作っていて、自機を表示して背景がスクロールするところまでできていました。オリジナルモードであるセカンドミッションは自機のグラフィックを作成中でした。ゲーム自体は5機合体ではなく、3機の小型機とドッキングする『スクランブルフォーメーション』（86年・タイトー）のようなゲームシステムでした。開発初期に中止になったので、ゲーム全体の仕様はできていませんでした。画面構成は右端をスコアや残機、フォーメーションのストック表示などに使い、左側がスクロール画面です。当時のメガドラ縦シューティングをご存知なら、おそらく想像されているとおりです。グラフィックの移植度は高かったと思います。

—— セカンドミッションの、自機以外のグラフィックやステージ構成はどのようなものだったのでしょうか？

**小林** その辺は全く着手していませんでした。先にアーケードモードを完成させる予定で進めていたので、セカンドミッションは僕の妄想の域を出ていません。

—— 開発は社内で行われたのでしょうか？

か？ それともPCエンジン『テラII』やメガドラ参入第一弾の『F1サーカスMD』と同じく外注で？

**小林** すべて社内開発でしたが、サウンド部分は全く手付かずで終わりました。そういえば、『テラII』を作られたメイクソフトウェアの企画の川本さん、元はニチブツでコンシューマの企画をされていた方なのですが（P61参照）「今のニチブツではこんな作れないだろお」って言われたのを思い出しました（笑）。「コイツ」って思いましたが、『テラII』は良くできていましたよ、ほんとに。

川本さん、おちゃめですね（笑）。それにしても、オリジナルのアーケード版を手がけられた吉田（健志）さんがサウンドを担当していたら……などと想像するだけでもわくわくします。しかし、なぜ開発初期の段階で開発中止になったのでしょうか？

**小林** 営業会議で決まったことなので詳細は聞かされていないのですが、主な原因は僕を含めたスタッフの技量不足でしょう。ただ、てこ入れもなしにいきなり中止になったので、利益とかほかの原因もあったかもしれません。

※1 山下さん 山下要介氏。ニチブツ初期から最後期まで、アーケード、コンシューマ、麻雀、スロットゲーム、その他多くの企画・制作に携わった。代表作は『セクターゾーン』『マイティガイ』『超時迷宮レジオン』『対戦早押しクイズハイパー』『テレフォン麻雀』『麻雀殺人事件』『麻雀Gメン'89 殺されたOL』『麻雀かぐや』(発売：三木商事)、ファミコン『ファミリ マー ジャンII 上海への道』(発売：ナムコ)、ス パーファミコン『スパー競艇』シリーズ、プレイステーション、セガサターン『バーチャル競艇』シリーズなど。実写の脱衣シーンを収録したビデオテープとビデオデッキを基板に組み込み話題となった『AV麻雀』シリーズも、立ち上げは山下氏の企画による。



——静止画面1枚だけでも拝見したかった……。結果的に、社内開発の縦スクロールシューティングは88年の『アームドF』が最後。国内コンシューマに絞れば、さらにさかのぼって86年のファミコン版『テラクレスタ』が最初で最後です。

**小林** 念願のシューティング企画でしたから、残念のひとつです。ただ当時の開発進捗を考えると、無力感がありました。が、さほど悔しさはなかったですね。今思えば、そもそもシューティング未経験のスタッフによるメガドライブという慣れないプラットフォームでの開発だったので、当然の判断だったと言えます。開発中止は完全に僕の責任で、プログラムをがんばってくれたH君には申し訳なかったです。同じ頃に発売されたX68000版(※2)は、ニチブツにサンプルディスクが届けられたので皆で見たのですが、あまりの完成度の高さに驚きました。ニチブツ側からは何の資料も提供していないそうです。

——パソコン版といえば、ゲームは完成していたにもかかわらず発売中止となったMSX2版『テラクレスタ』がありませんね。ROMが調達できず量産できな

なり、フロッピーディスクにメディア変更の後、中止が決定したとか。

**小林** 自分が担当したわけではないので中止の経緯はわかりませんが、MSX2版は外注で、確かK社に開発を依頼したと聞いています。ニチブツにサンプルのROMがあつて、僕も動作しているのを見たことがあります。本当に、何で発売中止になったんでしょうね。聞いた話では、K社から自社販売の要望もあつたそうですが、ニチブツ側が断つたという……。本当かどうかは定かではありませんが。あつ、中止といえば、セガ・マークIII版もありましたね。鳥井社長が「セガの中山社長に頼まれて……」とか自信満々に言っていたのにい。

——マークIIIですか！ それは初耳です。想像だにしませんでした。

**小林** マークIII版は、僕が入社した直後から開発がスタートしてグラフィックの作成はやっていましたが、プログラムはほとんどできていない状態で開発中止になりました。作っても売れないと見切つたのか、開発が難しかったのか、それとも開発しているフリだけだったのか(笑)。当時の僕は熱狂的なセガファンで、ニチ

ブツの参入がとても嬉しかったのですが、反面、自分が開発に参加できない嫉妬心もあつたのを覚えています。

——それは……お気持ちよくわかります。小林さんが手がけられていたら、きっと愛の詰まった移植になったでしょうね。

**小林** 僕はニチブツのシューティングも大好きで入社したのに、結局シューティングゲームを完成できずに終わりました。メガドライブ版『テラクレスタ』は僕のニチブツ時代の苦い思い出のひとつですが、当時、こんなプロジェクトがあつたという事実をみなさんに知ってもらえるのなら、それもいいかもしれません。当然ながら資料はすべて会社に置いてきたので、お話しできたのは記憶に残っていることだけです。

シメに全くシューティングと関係ない話ですが、僕が企画したPCエンジンの『ファイティンگران』。この作品はあまり思い出したくないのですが、とっておきの暴露話をする、実は企画書段階では全く違うゲームでした。FPSのような視点で現れるモンスターを剣で倒すゲーム。その名も『モンスターハンター』!! (実話) もうネタにもなりませんねえ。

※2 X68000版 1992年、「ビデオゲームアンソロジー」シリーズの第一弾として、電波新聞社より『ムーンクレスタ』とカップリングで発売された『テラクレスタ/ムーンクレスタ』。BGMは国内版、海外版を選択できる上、後に発売される同シリーズの『クレイジークワイマー/クレイジークワイマー2』を利用することによりサントラCD版も選択できるようになるなど、こだわり抜かれた内容。開発は、その技術に絶大な信頼がある移植職人集団、るつぽチームが担当。





## 吉田健志【後編】

1985年に日本物産入社。『テラクレスタ』をはじめとするFM音源全盛期の同社サウンドは、大半が氏の担当。また家庭用作品の音楽も数多く手がけた。



ゲーム音楽ダウンロード配信サービス  
EGG MUSIC Presents

## ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの名曲。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る、ゲーム音楽史研究。当コーナーでは、ゲーム音楽家自身が記者となってゲーム音楽家にインタビューを行い、ゲーム音楽活動の起源と現在を聞く。

Interview=hally (EGG MUSIC)

### 吉田健志 ゲーム音楽 参加作品年表 [アーケード編]

#### 【 アミューズメントゲーム 】

- 1985年 コップ01  
テラクレスタ  
コスモポリス ギャリバン
- 1986年 マイティガイ  
聖戦士アマテラス  
UFOロボ ダンガー  
妖魔忍法帖
- 1987年 キットのホレホレ大作戦  
超時迷宮レジオン  
早押し対戦クイズ ハイホー1  
早押し対戦クイズ ハイホー12  
子連れ狼
- 1988年 アームドF  
クレイジー・クライマー2

麻雀・花札等のゲームに関しては、ニチブツにおけるFM音源全盛期であった1994年までの中から代表作を記載した。以降はMIDI音源による楽曲が増加し作品数も膨大になるため、省略している。

リスト提供：南兎鹿なるお (the syntaxerrors)

#### 【 麻雀・花札ゲーム 】

- 1986年 バステルギャル  
クリスタルギャル  
シティラノ
- 1987年 セカンドラブ  
対家麻濡感 誘惑日記編  
対家麻濡感 六本木フイヴ編  
制覇  
美女つ子夢物語
- 1988年 お嬢さん  
美女つ子学園  
麻雀好きの懲りない面々  
麻雀かくや姫  
麻雀カメラ小僧
- 1989年 祇園花  
スキャンダル麻雀  
宇宙より愛をこめて
- 1990年 麻雀レディハンター 怪盗黒猫連盟編  
舞妓花
- 1991年 ま〜じゃんバニラシンドローム  
クイズ麻雀! 早くヤッてよ
- 1993年 マ ジャントリプルウォーズ番外編 セーラウォーズ
- 1994年 ま〜じゃん吉本劇場

ゲストインタビュー／記事監修／  
資料提供／音楽参加作品年表提供

### 南兎鹿なるお (the syntaxerrors)

吉田氏と25年にわたって親交を持つニチブツ・サウンド研究家。吉田氏の音楽を、ある意味で吉田氏本人以上に知り抜いている。ニチブツ・サウンドについてのブログを開設しており、そちらにも濃い情報が集約されているので、ぜひ本インタビューと併読していただきたい。

吉田健志に訊く、ニチブツゲームサウンド制作の記録  
<http://nichibutsu-sounds.blog.so-net.ne.jp/>

取材協力／  
記事監修

### 胃下垂君

ニチブツのハード・ソフト面とサウンドに誰よりも詳しい(かもしれない)、怪しいフリープログラマー(ときどきハードウェアエンジニアまたは作曲家)



## ニチブツ・サウンド、 最盛期から終焉まで

FM音源全盛期のニチブツ・サウンドをほとんど一手に担っていた吉田健志氏。そして吉田氏といえば、あのギラギラとまばゆいニチブツ特有のFM音色! ……ということ、前号(Vol.10)に続いて【後編】となる今回は、音色作成にまつわるさまざまなエピソードと、コンシューマ機でのサウンドメイキングを中心にお話しいただいた。

なおインタビューには、吉田氏の友人にして日本一のニチブツ・サウンド・フリーク、なるお氏にご参加願っている。今回も吉田氏の証言を、力強く補強していただいた。

——ニチブツのFM音色は、個性に満ちあふれていました。FM音源は「リアルさ」がウリの音源だったこともあり、ほかのゲーム会社はそこを追求する傾向が強かったのですが、吉田さんはあくまでシンセサイザーとして使いこなし、独創的かつ金属的な音を多用しておられました。

**吉田** 金属的な音や、直線的な音は好きですね。「ゲーム・センターでも聴こえる音」をいつも気にしていました。

**なるお** 一方でドラム・セットのFM音色はリアルでしたね。FM音源を使ったゲームの中でも最高峰に属するのではないのでしょうか。当時のFM音源チップとしてはどちらかというと非力なOPL(※1)を用いていたながら、OPM(※2)やPCMなどの高価な音源を使ったドラムにも負けていない気持ちのよい音でした。特にシンバルやオープンハイハットのゲームセンターでの聴こえ具合は半端じゃなかったですね。

——ギターの表現に関しても、随所でリアルさへのこだわりを感じますね。とりわけ『コスモポリス ギャリバン』や『超時迷宮レジオン』などでは、素晴らしい手弾き感やグルーヴ感を出しておられます。『テラクレスタ』もアルバム収録バージョンは、アーケード基板よりギターの表現が繊細でしたね。

**吉田** 私は基本はベ이스リストですがギターも弾いたので、その辺のこだわりを出したかったのです。ギターへのこだわりといえば、ジェフ・ベック(※3)、ス

## 吉田健志 ゲーム音楽 参加作品年表 [コンシューマ編]

- |                                         |                                 |
|-----------------------------------------|---------------------------------|
| 1986 セクロス (ファミコン)                       | 1993 まーじゃんバニラシンドローム (PC-9801)   |
| テラクレスタ (ファミコン)                          | ブービーボーイズ (ゲームボーイ)               |
| クレイジー・クライマー (ファミコン)                     | トリプルウォーズ外伝 (PC-9801)            |
| 1987 ブービーキッズ (ファミコン)                    | スーパーニチブツまーじゃん2 全国制覇篇            |
| ファミリーマーじゃん (ファミコン/発売:ナムコ)               | (スーパーファミコン)                     |
| 1988 制覇 (MSX2)                          | コスモポリス ギャリバンII Arrow of Justice |
| コスモポリス ギャリバン (ファミコン)                    | (スーパーファミコン) ※譜面提供               |
| 1989 競馬シミュレーション 本命 (ファミコン)              | 1994 スーパーニチブツまーじゃん3 吉本劇場篇       |
| スーパースタープロレスリング                          | (スーパーファミコン)                     |
| (ファミコン/発売:ポニーキャニオン)                     | ニチブツまーじゃん吉本劇場 (ゲームボーイ)          |
| 1990 麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ (PCエンジン)             | 祇園花 (スーパーファミコン)                 |
| 黒鉄ヒロシの予想大好き! 勝馬伝説 (ファミコン)               | 1995 ばずるんでス! (スーパーファミコン)        |
| ダイ・ハード (PCエンジン/発売:バック・イン・ビデオ)           | ニチブツまーじゃん女子高名人戦 (プレイステーション)     |
| アームDF (PCエンジン 発売:バック・イン・ビデオ)            | 祇園花 (プレイステーション)                 |
| ※譜面提供                                   | 麻雀繁盛記 (スーパーファミコン)               |
| TERRA CRESTA (海外NES/発売:ビック東海)           | 1996 スーパーニチブツまーじゃん4 基礎研究篇       |
| CRATERMAZE (海外TurboGrafx-16/ハドソン) ※譜面提供 | (スーパーファミコン)                     |
| 幻獣創世紀 (ファミコン/未発売)                       | 1997 クロス・ロマンス 恋と麻雀と花札と          |
| 1991 ライサンダー (ゲームボーイ)                    | (プレイステーション)                     |
| まーじゃんバニラシンドローム (PCエンジンCD-ROM2)          | テラクレスタ3D (セガサターン)               |
| 1992 麻雀大戦 (ファミコン)                       | クロス ロマンス 恋と麻雀と花札と (セガサターン)      |
| テラクレスタII マンドラーの逆襲 (PCエンジン) ※一部譜面提供      | ※データ提供                          |
| 麻雀王伝説 (PC-9801)                         |                                 |







い！」と喜んだというお話を以前に伺ったことがあります。

——サンプリングが使えるようになったといっても、容量はかなり少なかったのではと思います。たとえばFM音源前期はサウンドドライバ+曲データ+サンプリングデータで32キロバイト、後期は大体64キロバイト（さらに追加で64×128キロバイト）でした。サンプリングデータは泣く泣く削ったものなど結構あったのではないのでしょうか？

**吉田** おっしゃるとおりです。容量が少なすぎて厳選でした。ちなみにサンプリング時間は最長0.9秒でしたね。オリピック正式レコードです（笑）。

——サンプリングの波形編集には、何を使っておられたのでしょうか？

**吉田** 自社開発のものです。SMC-777（※6）上でサンプリングできました。言語は当時まだ出始めのC言語で作られていました。あれも、これも、一人で作られた山田良一さん（サウンドプログラム担当）は天才で怪物ですね。ものすごいと思います。いまだに尊敬しています。

——制作期間についても相当厳しいもの

があったというお話でした（前号参照）。サウンドを作り分けるだけでも大変だったと思いますが、企画の人からはどんな指示が？

**吉田** 藤原（茂樹）さん以外は、ほとんど「お任せ」が多かったですね。

この頃からニチブツのゲーム音楽CDが発売されるようになりますね。

**吉田** 月並みですが「やった！」と思いましたよ。この頃はまだリスナーの方々のご意見は全然耳に入ってきませんでした。（声が届いたとしても）営業課のほうで、全部止まっていたのかもしれない。ゲーム曲の感想も全然聞かなかった。で、果たしてこれで良いのか悪いのかもわかりませんでした。

**なるお** 『ゲーム・サウンド・ニチブツ』（※7）は、当時発売のゲームミュージックCDに比較して、結構売れたらしいとお話でしたね。僕が吉田さんに初めて直接の感想をお送りして交流が始まったのは、本CD発売直後のことでした。当時から書簡の束はすべて大切にとってあります。

——過去のインタビューでは「楽器とか、録音状態とか、分析するのが好き」（※8）

とおっしゃっていました。レコード制作にも、やはり深くかわっておられたのでしょうか？

**吉田** CDやレコードを発売するときには、サウンドの監修は全部自分でやらせていただきました。レコード収録専用には、サウンドをメドレーで入れたROMを新たに焼いて、それを基板から鳴らして収録しました。

——レコードと基板でサウンドが大きく違っているものも、いくつかありましたね（※9）。ネームエントリーが全く違う曲になった、『UFOロボ ダンガー』、全編にわたってリズムが強化された『妖魔忍法帖』など……。ところで吉田さんがアーケードのゲーム音楽を担当しておられた頃、ゲーム音楽バンドブームが起こっていたのは、ご存知でしたか？

**吉田** バンドブームはあまり知りませんでした。むしろ一人でしたからバンドもできませんし、忙しくて時間もなかったですねえ……。

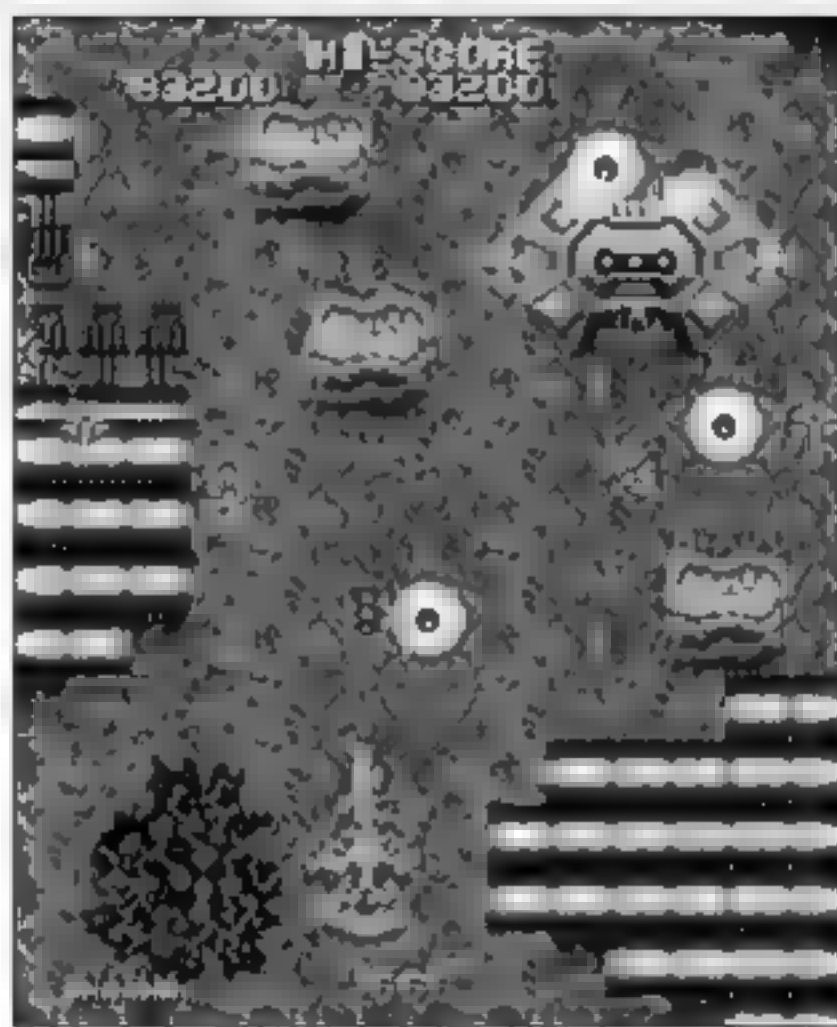
## コンシューマ機でのサウンド開発

——ファミコンのサウンドも最初期から





『妖魔忍法帖』  
1986年 アーケード ©1986 HAMSTER Co.



『UFOロボ ダンガー』  
1986年 アーケード ©1986 HAMSTER Co.



『アームドF』  
1988年 アーケード ©1988 HAMSTER Co.

担当しておられますが、サウンド開発環境はやはりアーケードとはかなり違っていましたか？

**吉田** 初期の頃は「玉手箱」(SMC-777)に接続するPSG開発専用のサウンド機器。前号参照)で入力していました。ですから、最初は8小節しか入力できなくて、山田さんにデータをつないで小節を長くしてもらっていました。中期頃から、SMC-777をファミコンに接続するようになり、長い小節も入力できるようになりました。

——ファミコンでの音楽も、アーケードにないサウンドを積極的に追加するなど、意欲的でした。第一弾『セクロス』ではアーケード原作『セクターゾーン』の音楽は使われず、吉田さんのオリジナル楽曲に全面刷新されていましたね。しかも原作より曲数をはるかに多い……。

**吉田** どうしてそうなったのかは、あまり覚えておりませんが、企画の山本廣さん(現・メイクソフトウェア代表取締役)に結構好きのようにやらせていただいたような気がします。曲を変えていいような雰囲気もあったような……なかったような……(どっちやねん)。

**なるお** ちなみに「セクロス」に関しては、吉田さんが録音した制作記録テープが残っていて、いくつもの没曲や、完成版に至るまでの試行錯誤による別バージョンの存在が確認できるんですよ。

——一方同時期の『マグマックス』は、アーケード版の曲をほぼそのまま生かしていました。両者の間にどうしてそういう違いが？

**吉田** 『マグマックス』はもともと、在職中だった山田さんの作曲だったので、そのまんま山田さんが移植・制作されました。

**なるお** 曲数が大幅にカットされていたり、本来ネームエントリーだった曲が地下面BGMで使われたり、意外性のある編曲をされたり……と手を加えられたところが多かったのは、作曲者ご自身の判断によるものだったわけですね。

——『コスモポリス ギャリバン』(1988年)から、それまでと一線を画すほど音が緻密になりました。この作品から音色や音量の切り替えをフレーム単位で絶え間なくやっていますね。サウンドドラマが劇的に性能アップした？

**吉田** 当時ファミコンのプログラムをさ





『コスモポリス ギャリバン』  
1988年 ファミリーコンピュータ  
©1988 HAMSTER Co.



『セクロス』  
1986年 ファミリーコンピュータ ©1986-2011 HAMSTER Co.  
※Wiiバーチャルコンソール配信中・514ポイント  
※Windows プロジェクトEGG配信中・540円(税込)

れていた、部長のK端さんという上司に、お願いして作っていただきました。音源のADSR(エンベロープ)(※10)も変更できたので、エコー効果も出せるようになりましたね。

なるお 『ギャリバン』には、企画の川本さん(※11)が鼻歌で作曲して、吉田さんがアレンジ&打ち込み、というBGMが何曲か入っています。テイストが全く違うので、比較的わかりやすいと思います。

ファミコン版『テラクレスタ』の音楽は、後に発売された海外版では大きく改変されていました。これは『ギャリバン』の新型サウンドドライバが使えたからこそ？

吉田 おっしゃるとおりだと思います。サウンドドライバだけでなく、サウンドエディタも改良されました。

90年代に入ってから、麻雀とコンシューマ機の音楽がお仕事の中心になりますね。

吉田 業務用では納期などの関係で力を出し切れない作品が増えてきた時期でした。私としては、初期の一人でやってた頃のほうが充実してましたね。逆に、コンシューマでは力を入れて気に入って

た作品がいくつかあります。『バニラシンドリーム』(PCエンジンCD・ROM 2/PC-9801)、『麻雀刺客列伝麻雀ウォーズ』(PCエンジンHuカード)、『クロス・ロマンス』(プレイステーション)、『テラクレスタ3D』(セガサターン)などです。

PCエンジンでも何作品かやっておられますが、サウンド開発環境はどうでしたか？

吉田 PC 9801DAからPCエンジンに接続していたと記憶しています。接続システムも自社開発でした。波形作成なども自社開発のソフトでやっていました。データの入力方式はSMCとは全く違っていたような気がします。どうやってたかなあ……。MAKE(※12)をDOS画面からかけてたような気がします。

PCエンジン『テラクレスタII』にはかわっておられないんですね？ クレジットではスペシャルサンクスにお名前があります。

吉田 『II』は一切タッチしてないです。初代『テラクレスタ』楽曲の楽譜提供だけ行って、後は全部お任せしていました。

なるお 『II』はメイクソフトウェア製で

※10 ADSR (エンベロープ) 音が鳴り始めてから鳴り終わるまでの、ADSRを調整することで、音の立ち上がり、持続、減衰、消音の時間を調整できる。

※11 川本さん 川本さんとは、セガサターン版『セクロス』の音楽を担当された方です。

※12 MAKE 吉田氏に、セガサターン版『セクロス』の音楽を担当していただきました。





『麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ』  
1990年 PCエンジン  
©1990 HAMSTER Co.



『まーじゃんバニラシンドローム』  
1991年 PCエンジンCD-ROM2  
※Windows プロジェクトEGG配信中・540円(税込)  
©1991 HAMSTER Co.

すね。先ほどの川本さんがメイクソフトウェア移籍後に企画したもので、サウンドも同社です。

**吉田** 制作途中のサウンドを「こんな感じですよ」と提出されたこともなかったような気がします。企画にはあったんでしょうけど。ですので、どういう感じで鳴っていたのか、記憶にありません。あるいは、ほかの仕事で忙しかったのかもしれないですね。

——『テラクレスタ3D』は、『テラクレスタ』のプログレ・スタイルとオーケストラとを巧みに融合した、入魂の一作だったと思います。オーケストラ路線の曲は吉田さんにはとても珍しいですね。

**吉田** ニチブツ以前に、ロック・オーケストラ用の組曲などを書いて、コンサートで指揮を振らせていただいたことがあります。旧約聖書からのインスピレーションで作った「創世記」という曲でした。——なんと、そんな過去もありなんですね。「創世記」とはタイトルからして壮大ですが、何のために作られた曲だったのでしょうか？

**吉田** 単にロック屋を集めてオーケストラもどきをやってみたかったから作った

ものです。要は、プログレの組曲です。

——ニチブツではサウンド制作に長年SMC-777を使っていたわけですが、後年PC-9801に移行したそうですね。それはいつ頃だったのでしょうか？

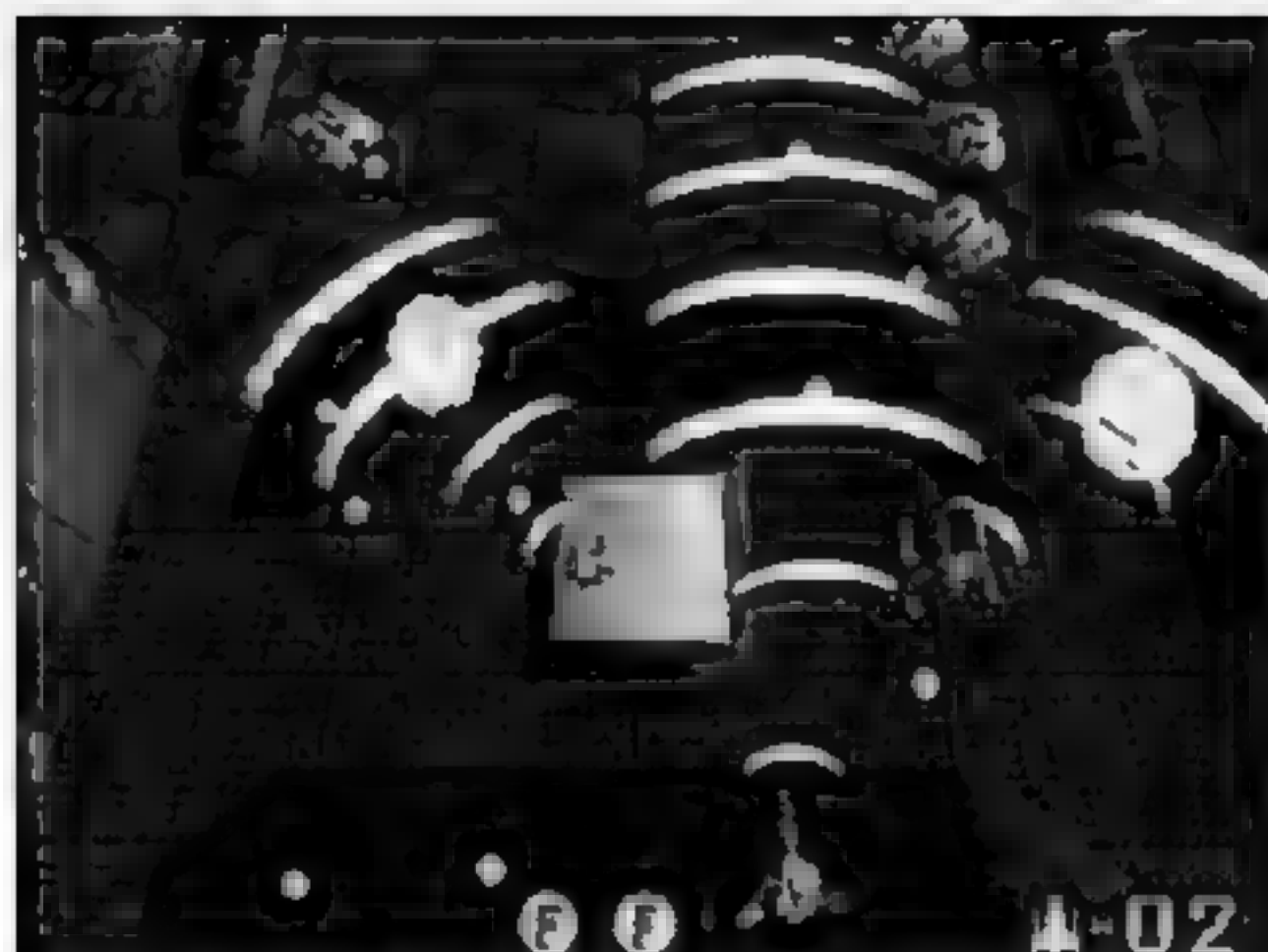
**吉田** 記憶が定かでないんですが、業務用よりも家庭用ゲーム機のほうが、移行が比較的早かったかもしれません。

**なるお** 麻雀を含む業務用のFM作品は、最後までSMCだったはずですよ。一部のキーがヘタってきて、なかなか入力を受け付けてくれないと吉田さんがよくこぼされていたのを覚えています(笑)。PC-9801はPCエンジンCD-ROM2や実写麻雀向けのMIDI曲(レコンポザー(※13)使用)、PC-9801用ソフトのBGM制作などですね。そういえば吉田さんは、仕事用の便利ツールを98でよく自作しておられましたよね。

**吉田** ああ、「生録のファイルまとめソフト」は作った覚えがあります。私がこの時やっていたのは、Turbo C++でした。後にC++ Builderに替わりました。

**なるお** 「生録の」は、PCM搭載基板で使用するPCMデータの確認用ソフト(ROMを都度焼かなくてもサウンド





『テラクレスタ3D』  
1997年 セガサターン  
©1997 HAMSTER Co.



『クロス・ロマンス 恋と花札と麻雀と』  
1997年 プレイステーション/セガサターン  
©1997 HAMSTER Co.

が再生確認できる) かもですね。僕、参考書をプレゼントしましたもん(笑)。

——ニチブツにおけるゲーム音楽のお仕事は2000年代前半くらいが最後だと思うのですが、それ以降はどんなお仕事を?

吉田 しばらくは、アタリ(※14)でパチンコのサウンド仕事をしてました。すぐ辞めましたけど。

ところで……吉田さんはビル解体業者がやってくる最後の最後まで、ニチブツの社屋にいらっしゃったそうですね。すべての終焉を見届けるお気持ち、察するに余りあります。

吉田 あの日、解体業者のトラックが何台も来て、1階からドンドン捨てる物を積み込んでいました。私のいた部署は3Fでした。もうパソコンから資料まで瓦礫の山でした。このまま放っておけば……これらの素晴らしい技術はどんどん捨てられていきます。そして、携わった人々のあやふやな記憶にのみ存在することになります。私は意を決して、一人こつこつと瓦礫をひっくり返しては、救える資料を救っていきました。もう、廃棄業者は2Fの瓦礫の積み込みにかかり3Fに

迫っていました。少なくとも、サウンド関係の資料は廃棄処分される前に救いたかった。一人泣きながら、資料を集めました。

——今回インタビューで詳細にお話を伺うことができたのは、その時つらい思いで資料を拾い集めていただいたからこそ、というところもあるかと思います。最後に、ニチブツ・サウンドを今も愛好しているファンの方々に、一言メッセージをお願いいたします!

吉田 あ……それは、ぜひとも気恥ずかしいです……とも。日本語になつてないとも! (氣を取り直して) 今もニチブツ・サウンドをご愛好の皆様、わたくしはまだ辛うじて生きております。近々また、全くの別の形(現在制作進行中)でお会いできることを楽しみにしております。その時には、ご感想などを頂ければ幸いです。

——吉田さんらしくユーモラスに締めていただきました。ありがとうございます! た!





吉田氏のデスク。  
左からPowerMac,  
PC-9801FA,  
ヤマハDX100,  
Windows PC

在りし日のサウンドルーム



サウンド機材。鍵盤はローランド JP-8000

# 在りし日の 日物ビル 写真集

吉田健志氏にご提供いただいた、在りし日の日物ビルの記録。その貴重な写真の数々をお目にかかけよう。

写真=吉田健志 (2004年 撮影)  
Text=hally(VORC)



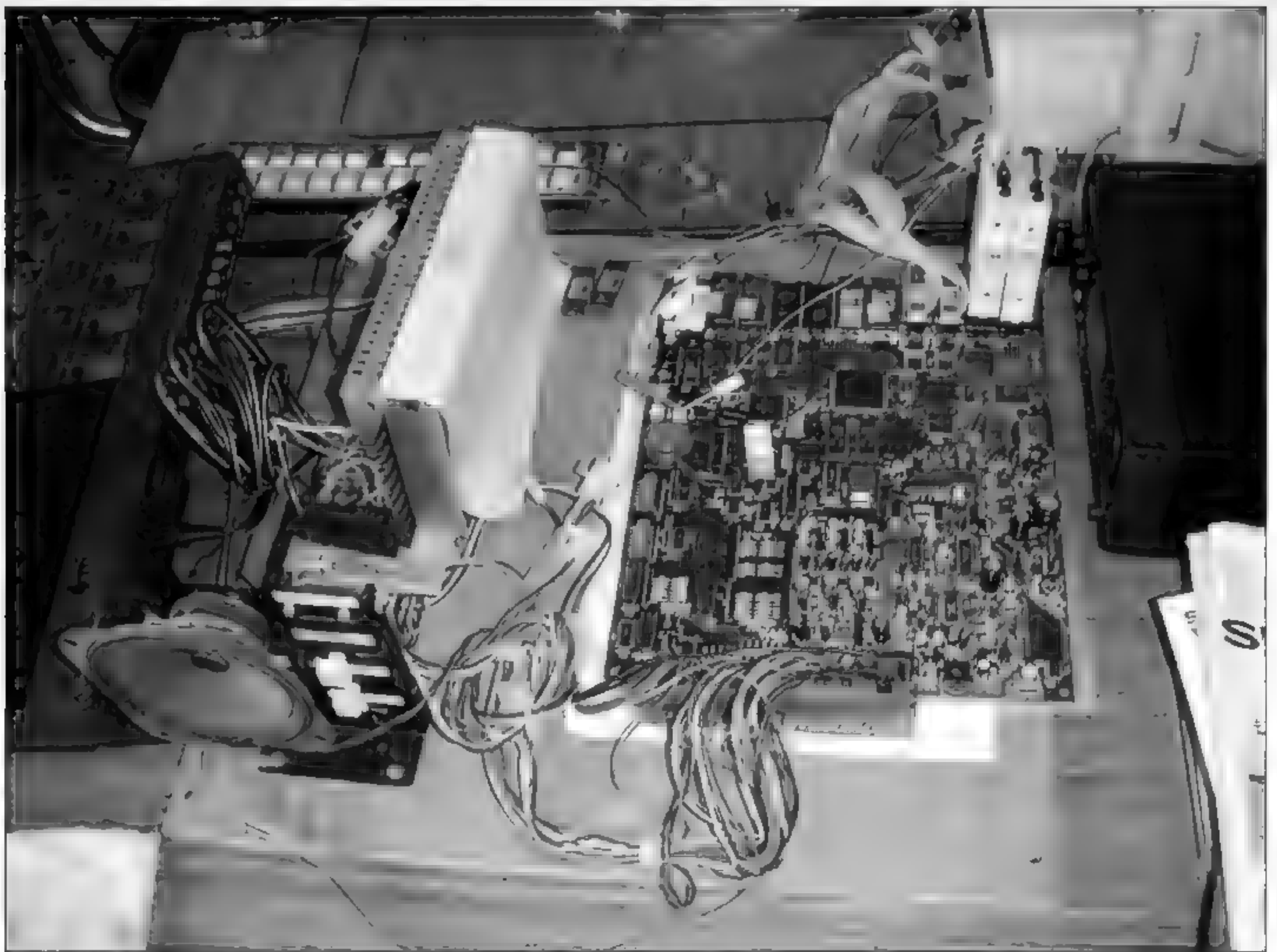


ニチブツ謹製のFM音源ミュージックエディタ（詳細は前号Vol.10参照）



3.5インチフロッピーディスクの磁気包に包まれて眠る、音楽データと開発ツール





DVD 麻雀時代のサウンド開発ボード



大勢の仲間たちが、ひとつ屋根の下で働いていた

業務用タイトルはニチブツの主戦場だった。撤収が進み、役目を終えた麻雀筐体とモニタは静かに、かつての開発室を見守る



撤収前の日物ビル案内板。3Fにあった吉田氏のサウンドルームは、この時期には吉田氏の個人スタジオ名義である「Aji studio」を名乗っていた



引き払われる直前のサウンドルーム。たくさんの楽曲がここで生まれ、日本中のゲームセンターから響いていた



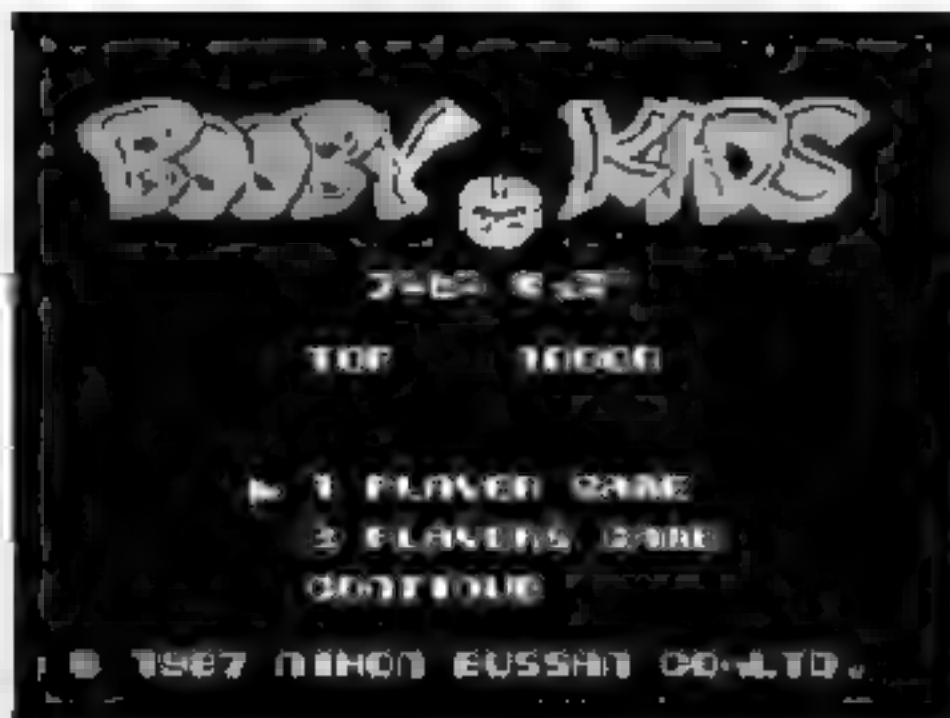


プロジェクトEGGで  
レトロゲームを遊ぼう！



<http://www.amusement-center.com/project/egg/>

ブービーキッズ



セクロス



クレイジークライマー



テラクレスタ



■メーカー:日本物産 ■価格:各500円(税抜) ■特典:PDFマニュアル  
■動作環境:Windows Vista SP2 / Windows7 SP1 /  
Windows8 (Modern UIモード・WindowsRTを除く) /  
Windows8.1 (Modern UIモード・WindowsRT8.1を除く)

レトロゲーム復刻配信を手がけるプロジェクトEGGにて、ニチブツのファミコン作品配信が始まりました。現在、4タイトルが購入可能です！ トップページで、メーカー検索「日本物産」から検索！

©2014 HAMSTER Co. ©2014 ProjectEGG ©2014 D4Enterprise Co.,Ltd  
©2015 HAMSTER Co. ©2015 ProjectEGG ©2015 D4Enterprise Co.,Ltd

『魔導物語 きゅ〜きょく大全 1-2-3&A・R・S』発売！

コンパイルの伝説的作品、『魔導物語』シリーズ！ その中でも特に人気の高い『魔導物語 1-2-3 (MSX2版, PC-9801 版)』『魔導物語 A・R・S (PC-9801 版)』『魔導物語 EPISODE II CARBUNCLE (MSX2版・ディスクステーション収録)』の4本をセットにしたパッケージが登場します。完全復刻されたゲームや各種マニュアルに加え、ゲーム音楽CD「魔導物語 1-2-3&A・R・S PC-9801 SOUNDTRACKS ~サントラの呪文~」が付属！ PC-9801 版のFM音源サウンドが、ディスク2枚組でよみがえります。

魔導物語  
きゅ〜きょく大全 1-2-3&A・R・S

※パッケージは【赤】【青】の2種類から選べます。  
※ゲーム・内容物は【赤】【青】ともに同一です。

■2015年3月31日発売予定  
■商品価格:9801円(税抜)  
■CD-ROM1枚 + 音楽CD2枚

特設サイト

[http://www.amusement-center.com/project/egg/special/package\\_madou123ars/](http://www.amusement-center.com/project/egg/special/package_madou123ars/)

©SEGA ©D4Enterprise Co.,Ltd. 「魔導物語」はD4エンタープライズの登録商標です。  
©2014 MSX Licensing Corporation All Rights Reserved. 'MSX' is a trademark of the MSX Licensing Corporation.  
本作では、旧作のゲームを忠実に再現するため、一部に不適切な表現があります。予めご了承ください。





# PlayStation®4で 名作アーケード ゲームが続々復活



## アーケードアーカイブス

■PlayStation®Network ■ハムスター

■2014年5月15日 シリーズ配信開始 ■各823円(税込) Text=ジストリアス(フリーライター)

## アーケードアーカイブスの 主な共通仕様

### 【1 ディスプレイ設定】

ゲーム画面の枠の表示、表示位置を縦・横に移動、画面のサイズ、スケーリング変更、画面の向きを90度単位で変更もOK

### 【2 スクリーンショット・動画の撮影】

ゲーム中、SHAREボタン(※)を押して撮影したスクリーンショットや動画は、SNSやクラウドで共有できる。また、プレイ中の動画を世界に向けて発信可能だ

### 【3 オンラインプレイに対応】

スコアはオンラインで記録可能。レトロゲームならではのスコア争いは終わらない

### 【4 ゲーム設定】

基板に備え付けられたデータチップも再現。機数や難易度を好みに調整しよう

### 【5 ボタン設定】

ボタン配置も設定可能。アーケードステックやパッドでも安心だ

※SHAREボタンはPlayStation 4の標準機能。DUALSHOCK 4はPlayStation 4の標準機能。PlayStation 4の標準機能。PlayStation 4の標準機能。

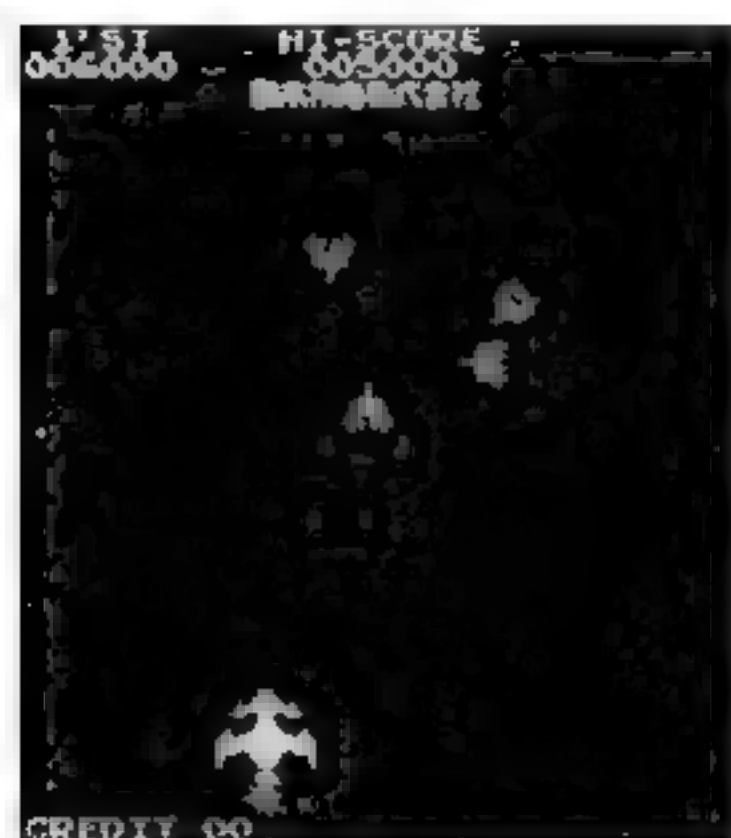
## PlayStation®4で 名作アーケードゲームが続々復活

名作アーケードゲームがPlayStation®4用のダウンロードタイトルとして配信されている。それがアーケードアーカイブスだ。レトロゲームの復刻・配信は過去にも行われてきたが、今回は特に配信されるタイトルのチョイスが話題を呼んでいる。昨年12月にはKONAMIとデータイーストの作品もラインナップに追加されると発表され、今年も目が離せない。

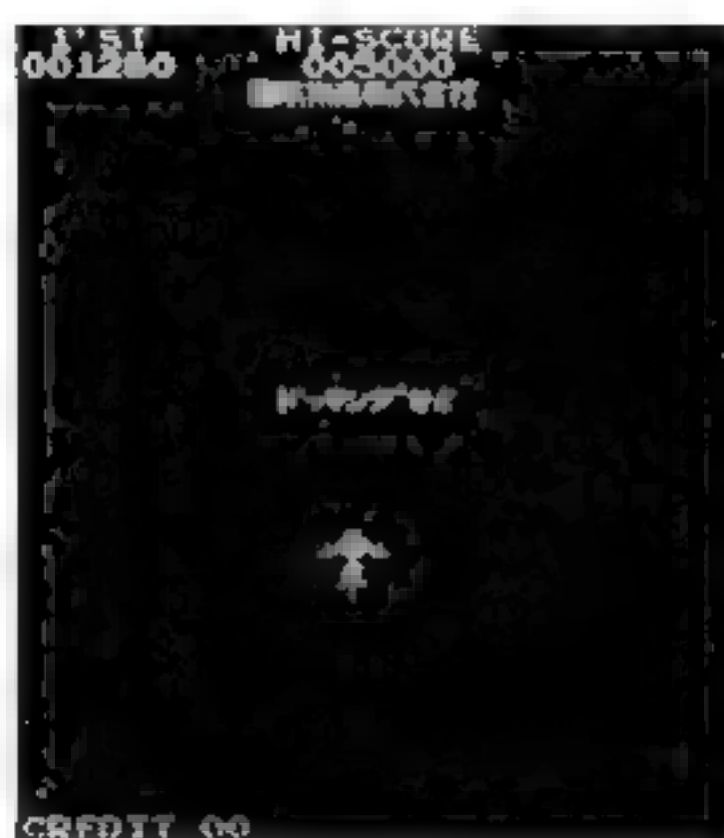
## アーケードアーカイブス シューティングゲーム STG名作選

数ある配信タイトルからシューティング作品をピックアップ。定番タイトルから、初移植となるレアなタイトルまで、バラエティあふれる作品を堪能しよう。

## ムーンクレスタ アーケード稼働年:1980年



©2014 HAMSTER Co



本誌巻頭特集でも紹介した、ニチブツ制作の固定画面縦シューティングの傑作。敵が弾を撃ってこないにもかかわらず、トリッキーな動きで自機めがけて体当たりをしてくるので、それを避けつつ敵を狙い撃ちする感覚は本作ならではの。また、ドッキングによる後続機との連結、そしてパワーアップに伴うプレイ感覚の変化も楽しい。シンプルな作りの中にもメリハリが効いた1作だ。





©ASYA Co./©2014 HAMSTER Co.

## NOVA2001

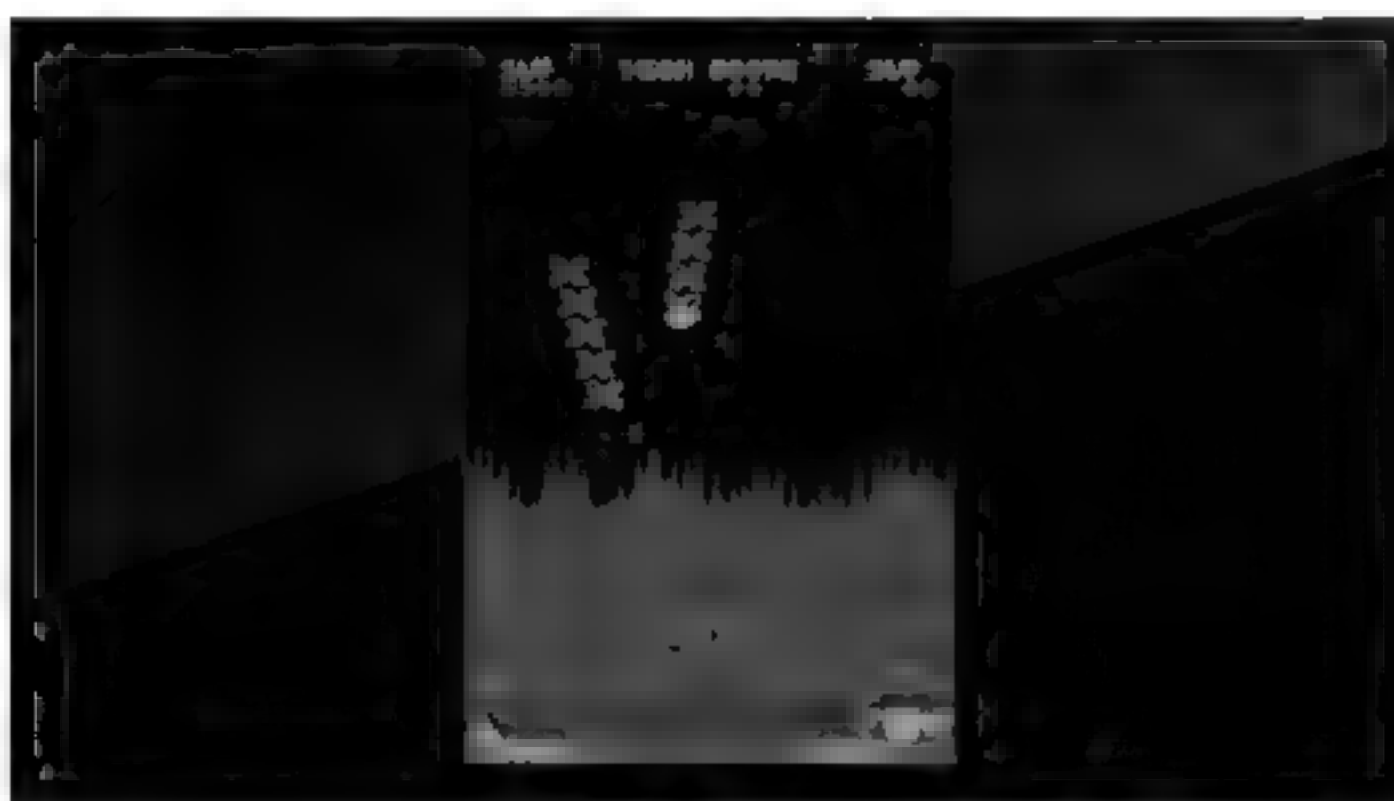
アーケード稼働年:1983年

UPLが発売した固定画面シューティング。自機に押し寄せてくる大量の敵をひたすら倒す。自機は全方位に向かって攻撃が可能で、攻撃方向を決めたら向きを固定しつつ、ショットで攻撃する。敵の弾をショットで相殺できたり、敵が落とすスコアアイテムが、こちらのショットを遮ってしまう壁になる（なので回収しないと邪魔になる）など、マニアックなシステムが光る。

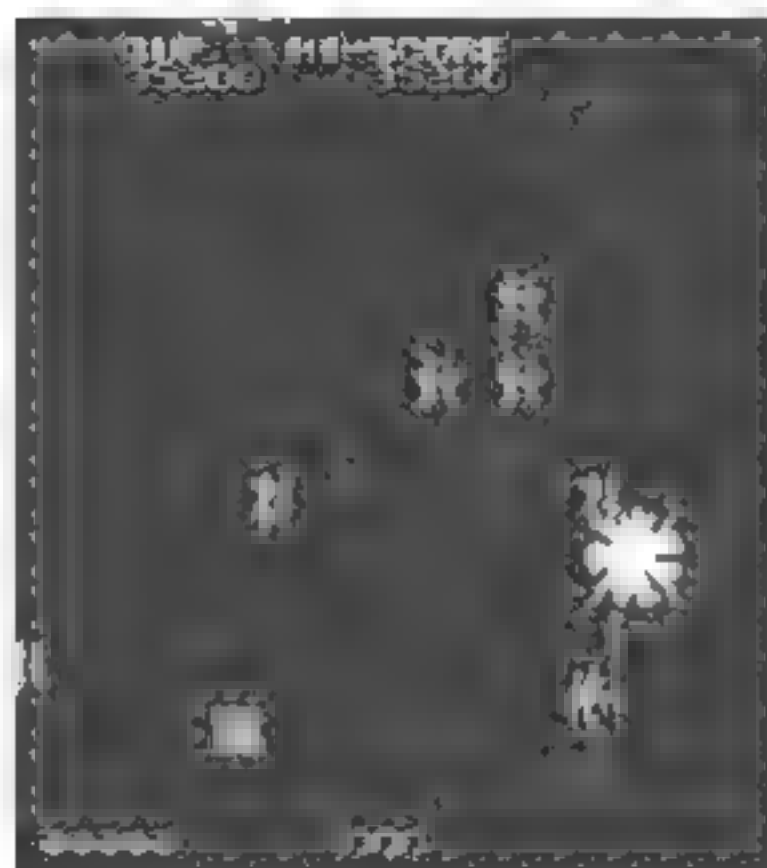
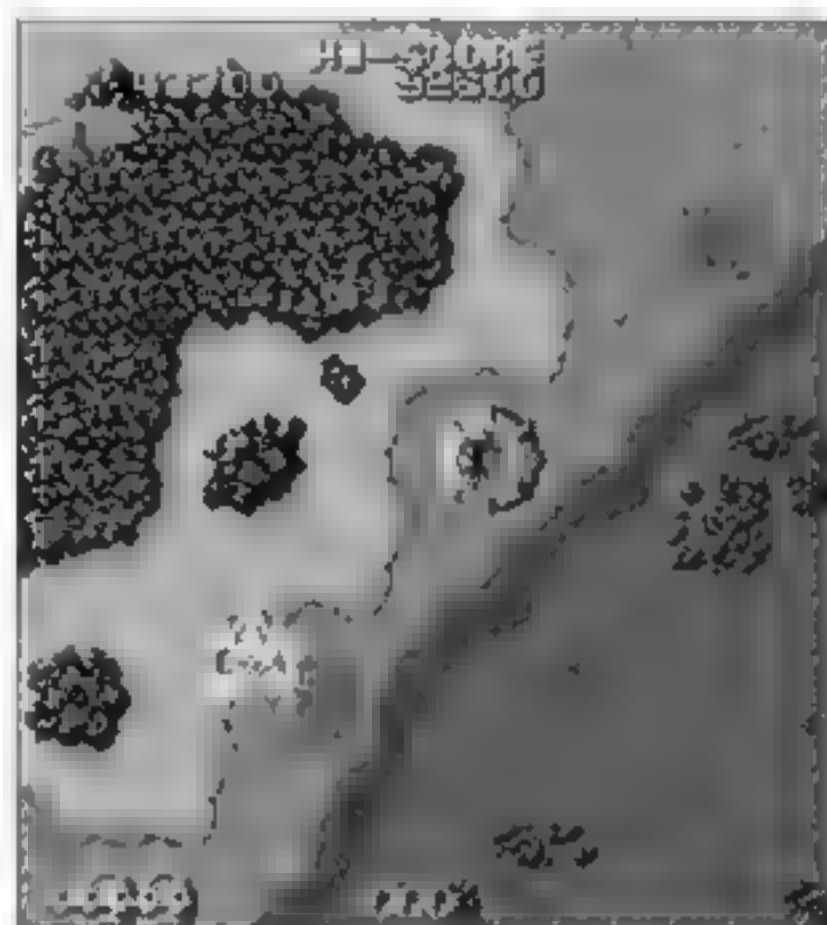
## エクセリオン

アーケード稼働年:1983年

ジャレコが発売した固定画面縦シューティング。疑似3D空間で慣性のついた自機を操作する独特の感覚は本作ならではの。武器は単発で2発のショットを同時発射するデュアルビームと、弾数制限があるが1本のショットを連射するシングルビームの2種類。ファミコンで発売された移植版も有名な本作だが、ファミコンでは完全再現できなかった滑らかな背景スクロールは一見の価値あり。



©2014 HAMSTER Co./©CLARICE GAMES



©2014 HAMSTER Co.

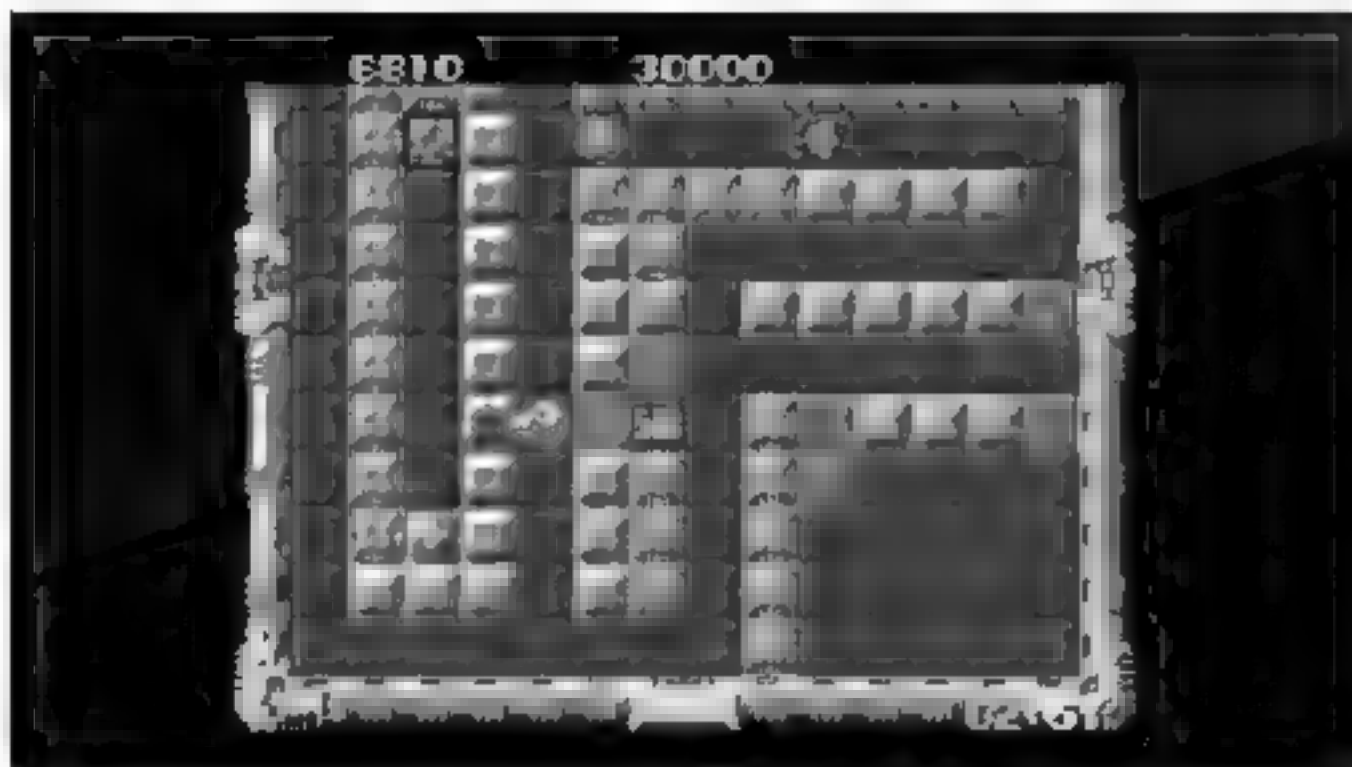


## テラフレスタ

アーケード稼働年:1985年

本誌巻頭特集でも紹介した、ニチブツ制作の縦スクロールシューティングの名作。合体やフォーメーションといったシステム以外で、本作で話題に上がるのが、ニチブツ作品の作曲の多くを手がけられた吉田健志氏による軽快なBGMだ。本作は2つの音源バージョン（OPN版とOPL版）が存在するのだが、アーケードアーカイブス版では音源を選択して遊ぶことができる。





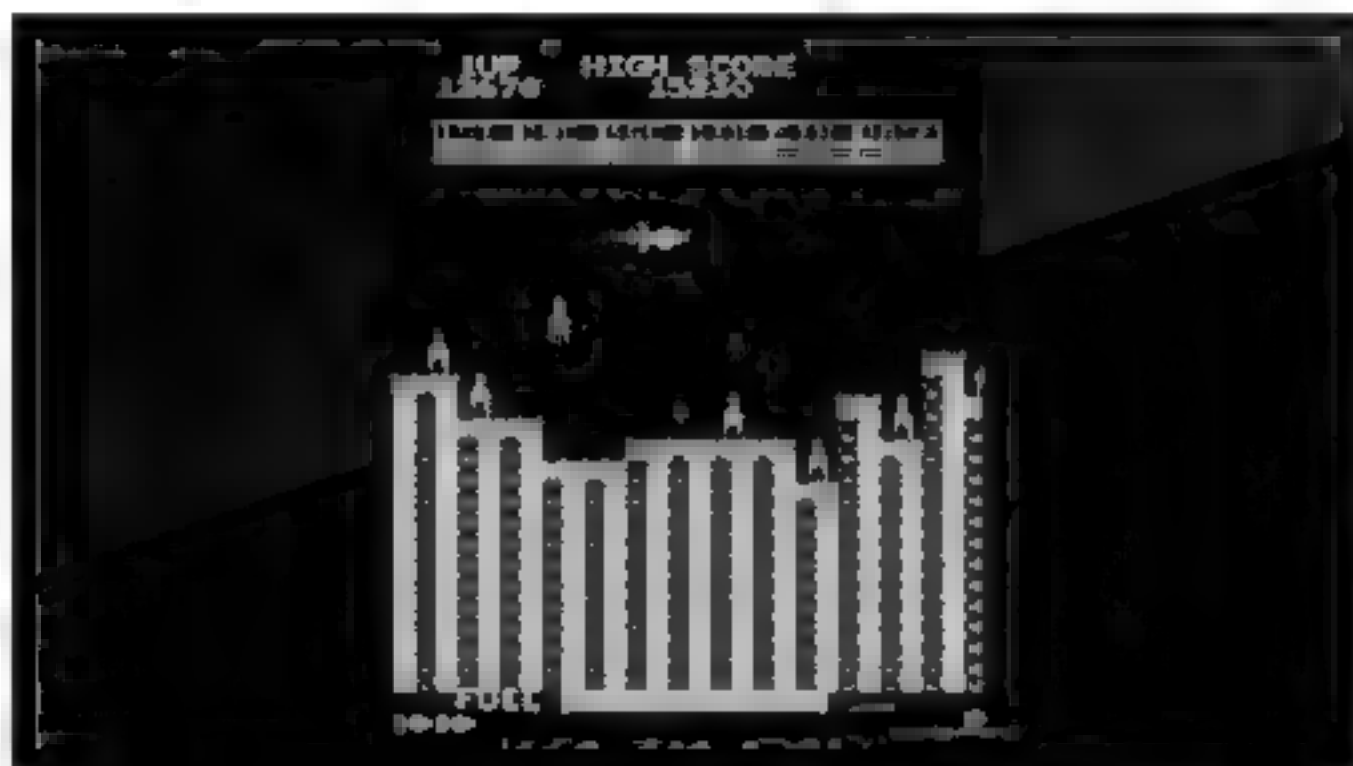
©ASYA Co./©2014 HAMSTER Co.

## レイダース5 アーケード稼働年:1985年

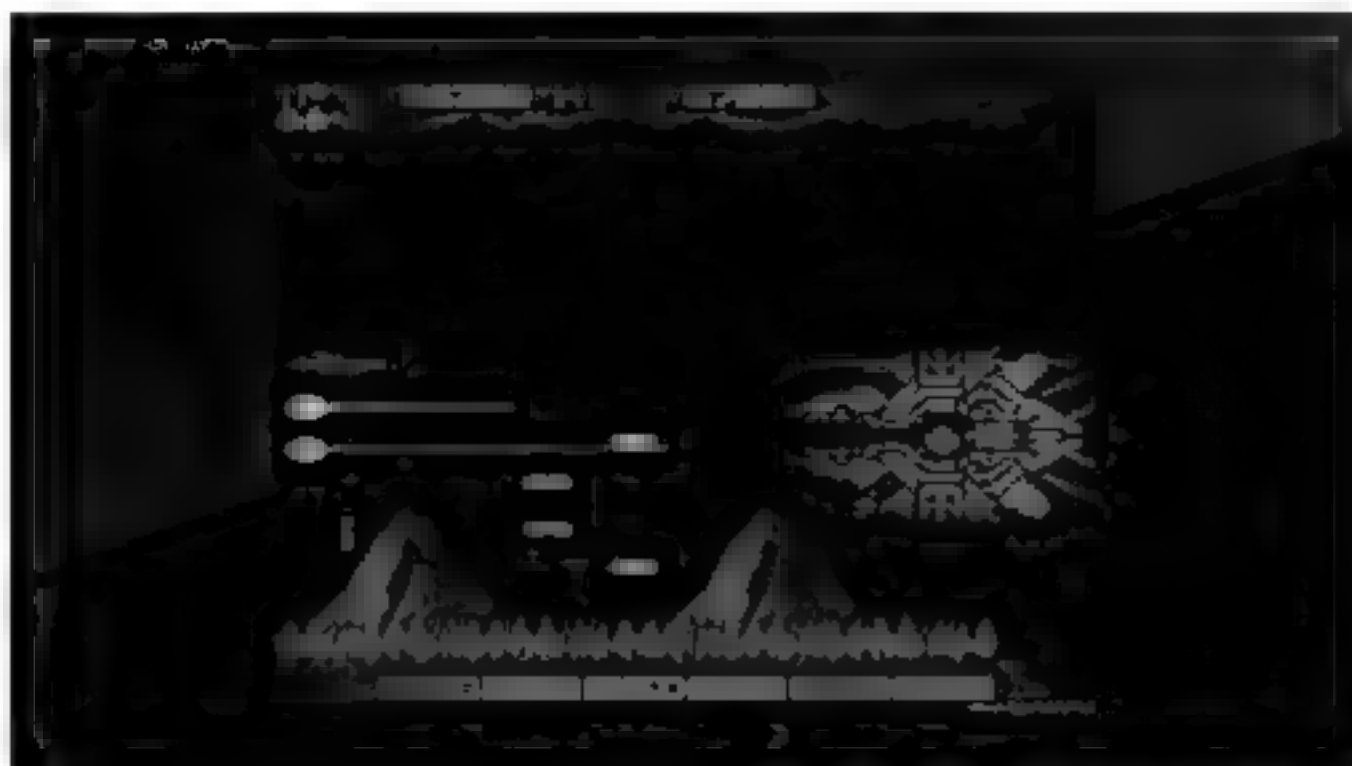
UPLが発売したシューティングパズルゲーム。自機は迷路のように入り組んだマップの中で、すべてのターゲットを破壊して出口からの脱出を目指す。前方にビームを発射することが可能で、これでターゲットやブロックを破壊したり、敵を仮死状態にさせて通過することができるが、自機は基本的に直進しかできないので、進路に気を付ける必要がある。なにかと頭を使う作品だ。

## スクランブル アーケード稼働年:1981年

KONAMIが発売した横スクロールシューティング。自機はショットと投下ミサイルで敵を撃破しつつ、敵指令基地を目指す。自機には燃料があり、時間とともに減少し0になるとミスになるので、地上で見かける燃料タンクを破壊し補給する。本作は『グラディウス』シリーズの原点とされていて、投下式のミサイルで、地上の敵や燃料タンクを狙い撃つ感覚の原点がある。



©Konami Digital Entertainment



©Konami Digital Entertainment

## グラディウス アーケード稼働年:1985年

KONAMIが発売した横スクロールシューティングの金字塔。自機ピックアップパイパーは、敵を倒すことで手に入るパワーアップカプセルを集め、スピードアップやミサイルにオプションなどパワーアップを積み重ねていき、さまざまなステージを攻略する。アーケードアーカイブスでは国内版とは別に、北米版と欧州版も収録。各バージョン別に処理落ちの差も再現されている。

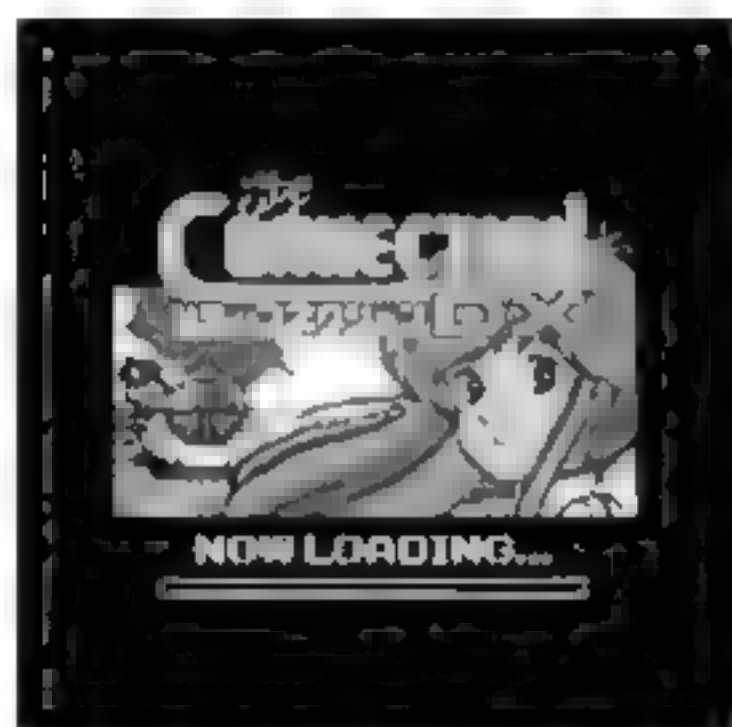
## アーケードアーカイブス配信タイトルリスト

※配信予定タイトルの配信日は2015年1月16日時点のものです。

| タイトル         | 配信日           |
|--------------|---------------|
| 忍者くん 魔城の冒険   | 2014/05/15    |
| アルゴスの戦士      | 2014/05/15    |
| クレイジー・クライマー  | 2014/05/15    |
| エキサイティングアワー  | 2014/06/12    |
| ボンジャック       | 2014/06/19    |
| ワンダーボーイ      | 2014/07/10    |
| 熱血硬派くにおくん    | 2014/07/24    |
| ムーンクレスタ      | 2014/08/26    |
| ソロモンの鍵       | 2014/09/04    |
| NOVA2001     | 2014/09/25    |
| シティコネクション    | 2014/10/02    |
| 空手道          | 2014/10/09    |
| エクセリオン       | 2014/10/23    |
| テラクレスタ       | 2014/11/20    |
| ダブルドラゴン      | 2014/11/27    |
| レイダース5       | 2014/12/18    |
| スクランブル       | 2014/12/25    |
| Mr.五右衛門      | 2014/12/25    |
| 出世大相撲        | 2015/01/22    |
| グラディウス       | 2015/01/29    |
| クレイジー・クライマー2 | 2015/2/12配信予定 |
| A-JAX        | 2015/2/26配信予定 |
| ぶたさん         | 2015/3/12配信予定 |
| マグマックス       | 2015/3/19配信予定 |
| コスモポリス ギャリバン | 2015/3/26配信予定 |



# ガラケー時代の名作がよみがえる 奇跡のアプリアーカイブス



Text=ジストリアス(フリーライター)

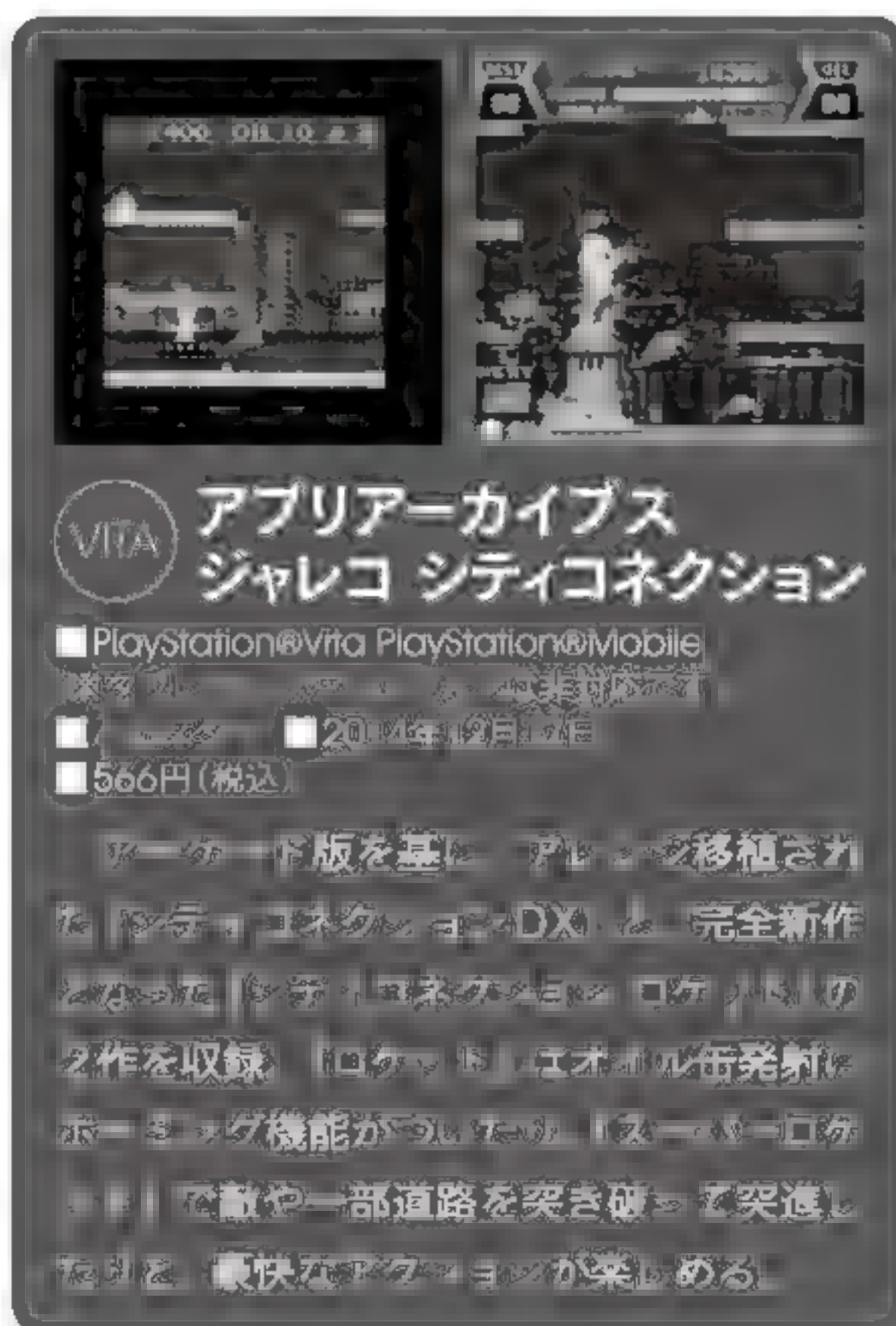
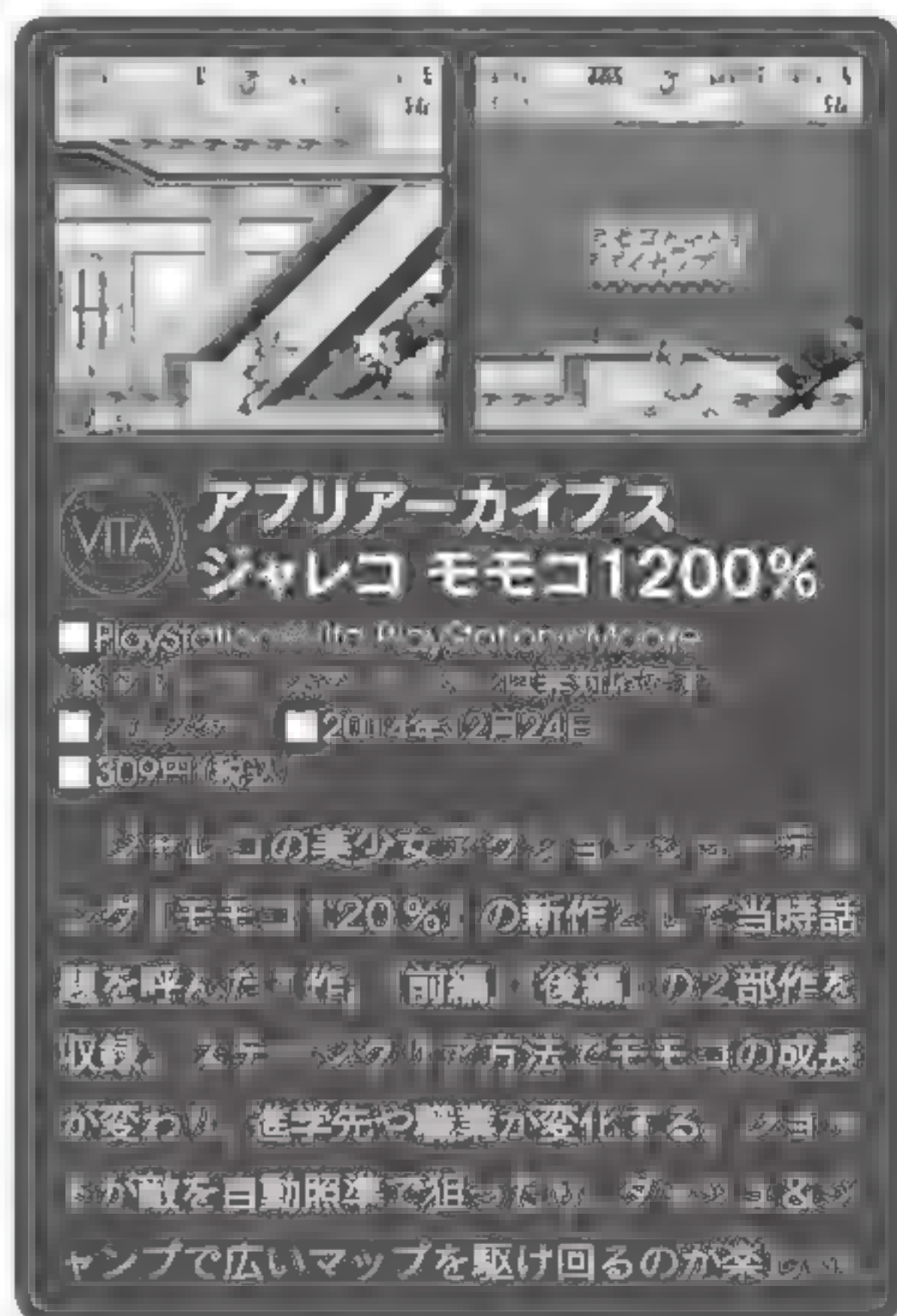


## 暇つぶしのつもりがつつい熱中 小粒でもキラリと光る名作たち

PlayStation®Vitaでガラケー時代の携帯アプリを復刻したのがアプリアーカイブスだ。思い返せばガラケー用アプリはオリジナルタイトルに限らず、名作ゲームの移植や、アプリ独特の続編・スピンオフ作品など、豊富なタイトルで楽しませてくれたが、その作品の大半は引き継がれることはなく、アプリの配信停止や配信サイトのサービス終了をもってコンテンツ自体が消滅したり、あるいは最新のガラケー機種に非対応となり遊べなくなるなど、今や絶滅寸前のコンテンツ

だ。そんな中でのアプリアーカイブスのサービス開始は隠れた名作たちに触れる絶好の機会だ。

操作は方向キーとボタンで遊ぶ「ゲームパッドモード」のほか、ゲーム画面の横にガラケーのボタンを表示してタッチ操作で遊ぶ「携帯パッドモード」(本体の横持ち用と縦持ち用の2種)があり、ガラケー時代ならではの番号キーを駆使するような作品は携帯パッドモードの出番となる。また通信画面も再現されているなど見どころも多い。今回紹介するのは本誌「Vol.8」でも紹介した、『モモコ1200%』と『シティコネクション』の2本。それぞれジャレコの名作ゲームをベースにした、携帯アプリ独特の名作である。





# 午前0時の ゲームセンター

「風俗営業法対象30年めのゲーセンを考える」

私たちが普通に楽しんでいる「ゲーム」という娯楽。遊び方はさまざまだけど、

そんな中で「アーケードゲーム」を遊ぶ場所であるゲームセンターだけが、

日本では30年前に突然「風俗営業」に加えられ、

今も法律で規制され続けているのっておかしくない？

そんなことを思い起こすきっかけとして、

そのお話をしたいと思います。

Text= 小山祥之 (A.M.P.GROUP)

**Profile** 1965年生まれ。中京大学法学部卒。80年代当時、プレイヤー団体の代表として雑誌や業界紙で執筆活動をはじめ、ゲームセンターの風俗法規制に関する反対運動にもかかわり論文発表などを行った。ゲーム研究家として「究極ビデオゲームリスト」などのデータ本編纂者として知られる。卒業後、ゲーム会社でデータベース管理やゲーム移植などを手がけてきたクリエイターでもあり、記者としても業界事情に詳しいライターとして活躍中。近年「ゲームレジェンド」などの同人系イベントに運営スタッフとして参加している。





※イメージ写真提供 編集部

午前0時が近づくとゲーセン店内には蛍の光が流れ、店員さんが慌ただしく閉店に向けた準備を始めます、プレイがどれだけ盛り上がったっていてもどんなスコアを出していても、0時がくるとゲームは終わりになります。「あと少しでクリアできたのにな」それが当然のように思えても、何か納得のいかないこともありますよね？

説明するまでもありませんがゲームセンター・アミューズメントスペースなどと呼ばれる場所はアーケードゲームの設置されたお店のことです。

もともとは遊園地やデパートの娯楽コーナーにメカものが置かれたところに始まり、1970年のボウリングブームに乗ってボウリング場併設のゲームコーナーが増加、1973年頃からTV画面を使ったビデオゲームが導入され、1976年頃からブロック崩しゲームが組み込まれたテーブル筐体を製造する業者が増え、ゲームもできる飲食テーブルとして喫茶店にも導入が進みました。

『スペースインベーダー』（78年 タイト）の大ブームが起こった1979年頃から「インベーダーハウス」として単独店舗のゲーム場が飛躍的に増加し、この単独店舗が当時の

ゲーセンの基本形態になりました。

当時は24時間営業が可能で、繁華街では多くの店が夜通し営業したのです。

そんな折、80年代初頭に「ゲーム機賭博事件」が続々と起こります。

主にポーカーや麻雀を組み込んだテーブルに現金を投入させて遊ばせ、残ったクレジットを換金したり、中には札が投入できて現金が払いだされる台などもあり、警察関係者の逮捕まで起こり、社会問題となっていました。

ただ、これらは賭博機の設置された喫茶店や裏カジノのような場所で行われた事件でしたが、突如として

「ゲーム機は賭博に使用できる」

というこじつけで、議論が進みました。国会にゲーム基板が持ち込まれ、通常の一般テレビゲームを賭博用に改造するのは明らかに簡単ではないのに、

「得点が表示できれば賭博にも使える」

など理不尽な論議のまま突如採決され、半年足らずで「ゲーム規制法案」が可決されてしまったのです。

メーカーや店舗だけでなく業界や多くのゲームファンの反対運動も届かず、84年8月に



公布された風俗営業法の改正で、「ゲームセンター」は風営法の対象となることとなりました。キャバレーやバーなど大人向け営業店を規制する法律の網に唯一「主に子どもの遊び場である」ゲーセンが加えられる異常な法改正であったことは誰が見ても明らかでしたが、ゲーム賭博の可能性のある店に広く網をかける規制という暴挙が行われてしまったわけです。

半年後の1985年2月13日に法律が施行されることとなりました。

風営法によつて変わることは、対象となるゲームセンターを開設するには警察の営業許可を得る必要があること、また風俗営業となったことで原則「午前0時から日の出まで」の営業が禁止となります。また関連規則で「午後6時以降16歳未満の入場禁止」などが決められました（都道府県ごとや、所轄の判断により地域ごとに基準は若干異なります）。

前夜である2月11日の深夜はゲーセンが終夜営業できる最後の夜で、この夜のことをずっと忘れないと語り草にする当時のプレイヤーも多かったものです。

深夜遊べなくなったゲーセンは静かになりましたが、その年、家庭用ゲーム（ファミコン）の大ブームが巻き起こります。やはり夜でもゲームは遊びたいですね。

90年代には格闘ゲームのブームが起こりゲーセンも再興を見せますが、長く続く法規制と多様化の中で最近では店舗は激減してしまいました。

法規制を受けたゲーセンとは関係なく、従来の賭博ゲーム店は「10円ゲーム店」などと看板を替え地下化したにすぎなかったのも皮肉なものです。

あれから30年が過ぎようとしています。

繁華街以外は暗かった日本も、全国どこに行っても深夜営業するコンビニや飲食店が定着しました。

そしてゲームは社会に溶け込み、家庭用ゲームを遊んで育った子どもたちは社会に出てもゲームを堪能し、一般家庭にも広く普及したパソコンとネット回線でゲームを遊べます。多くの人がゲームが遊べるスマホや携帯電話を持って街を歩き、さまざまな場所でゲームを遊んでいます。

こんな時代に、まだ「ゲームは賭博に使う



ことができる違法な機械」という概念の法律が残っていることは、時代錯誤であるとしか言いようがないでしょう。

現在は法改正が論じられた1984年当時と事情は大きく変わっています。

「ゲーム機は賭博にも利用できうる」との強引な理由で規制された当時の理論が正しいのであれば、PCゲームを設置したネットカフェや公共施設すらも「ゲーム機を設置して営業」しているのだから風営法に入れなければならぬし、宿泊先のホテルでゲームを遊ぶことすらままならなくなります。

普段スマートフォンなどを使って行われるゲームの対戦が深夜0時だからという理由で強制切断されるなんてことはありえないでしょう。

現実問題としてイベントや賞品提供もできないためゲームセンター内でゲーム大会を行うのは制約が大きく、諸外国では活発な動きをみせる「プロゲーマー」が誕生し活躍できないのもこの法規制による影響が大きい状態なのです。

こういった矛盾を抱えたまま規制を受け続ける現状を打破する方法は簡単ではないでし

よう。昨年は深夜のダンス営業規制に反対する論議が行われ、国会にも風営法の改正案が出されるなど、規制緩和への動きはあります。この案は良い動きですが、ゲームセンターに関しては変わらず「ゲーム機自体」が風俗営業の基準物になっているため、一定以上の明るさがあり酒類を提供しないのにゲーセンだけは深夜営業が一律禁止のままのようです。大人連れでの子どもの夜間入店などが緩和される動きはありますが、ゲーム業界としても、プレイヤーとしてもひとりひとりが考え、発言し法改正への働きかけを盛り上げていくことが必要ではないでしょうか？

ご意見や感想がありましたらお便りください。30年目の今日から、何かできることを一緒に考えていきましょう。

【郵送の宛先】

〒104-0041  
東京都中央区新富1-3-7  
ヨドコウビル  
(株)マイクロマガジン社  
ゲームサイド編集部  
「ゲーセンと風営法」係

【メールの宛先】

GAME85@VGL.jp  
※著者・小山祥之(A.M.P.GROUP)宛のメールアドレスです



## 彼女の哀しい未来



【その身を再生成】ゲームサイド読者ならおなじみの伝説的横 STG、『R-TYPE』シリーズでは、パイロットが悲劇的な処置をされていることも。ヨコの未来も、もしかして……。

ノブナガ：トーキョー・アキハバラのおたく系専門学校に通う不健全男子。未来で「覚醒」した彼は伝説的なプログラマとして地球の運命を変えるほどのゲームを創る。

「アルカディア」の人気連載4コマ漫画が「シューティングゲームサイド」に乱入！



「ダライアスさん」の藤丸あお先生による非日常シューティング系ラブコメ参戦！シューティングの未来はヨコかタテか？そもそも未来はあるのか!? あってくれ!!

## 藤丸あお

原案協力/アツキフミ 編集協力/アルカディア編集部



ヨコ：未来で人類の生態系を揺るがすほどの横スクロールSTGを創り出したノブナガを護るため、未来からやって来たアンドロイド。必殺技は「ダライアス蹴（シュウ）」!!



## 禁じられたお勉強



【うむすエンタテインメント】「トムス・エンタテインメント」は日本を代表するアニメ制作会社。祖は1964年創業の東京ムービー。現在の代表作は「それいけ!アンパンマン」など。

タテアナ：ヨーコの妹にあたる「縦STGの妖精」。ノブナガを縦STG色に染めようとしている未来の強化人間。巨乳。縦STGの奥義を使いこなす天然むすめ。

## しあわせ夢空間



【こばびー】違う次元軸では100tボムで攻略していたところ、「シューティングゲームサイド」が存在するこの時空間ではコバビーチは16tボムでしか倒せない、と空間湾曲が発生した。

エロゲ邪神の姫さくら：ヨーコたちとともにタイムトラベルで現代へやって来た「萌えゲーの霸王」。ノブナガをひと足早く洗脳している。性格はオサターの姫。



## ここはみのさんの出番



【ファイナルアンサー】2000年からレギュラー放送が開始したクイズ番組「クイズ\$ミリオネア」で司会を務めるみのもんたが解答者をさんざんあおり倒す名文句。大流行語ともなった。

## MCは福留アナか福澤アナで



【ウルトラクイズ】「アメリカ横断ウルトラクイズ」は1977年から放送された日本テレビの人気クイズ番組。合い言葉は「知力・体力・時の運」で、謎のじゃんけん勝負は名場面。



## STGの元気玉!!



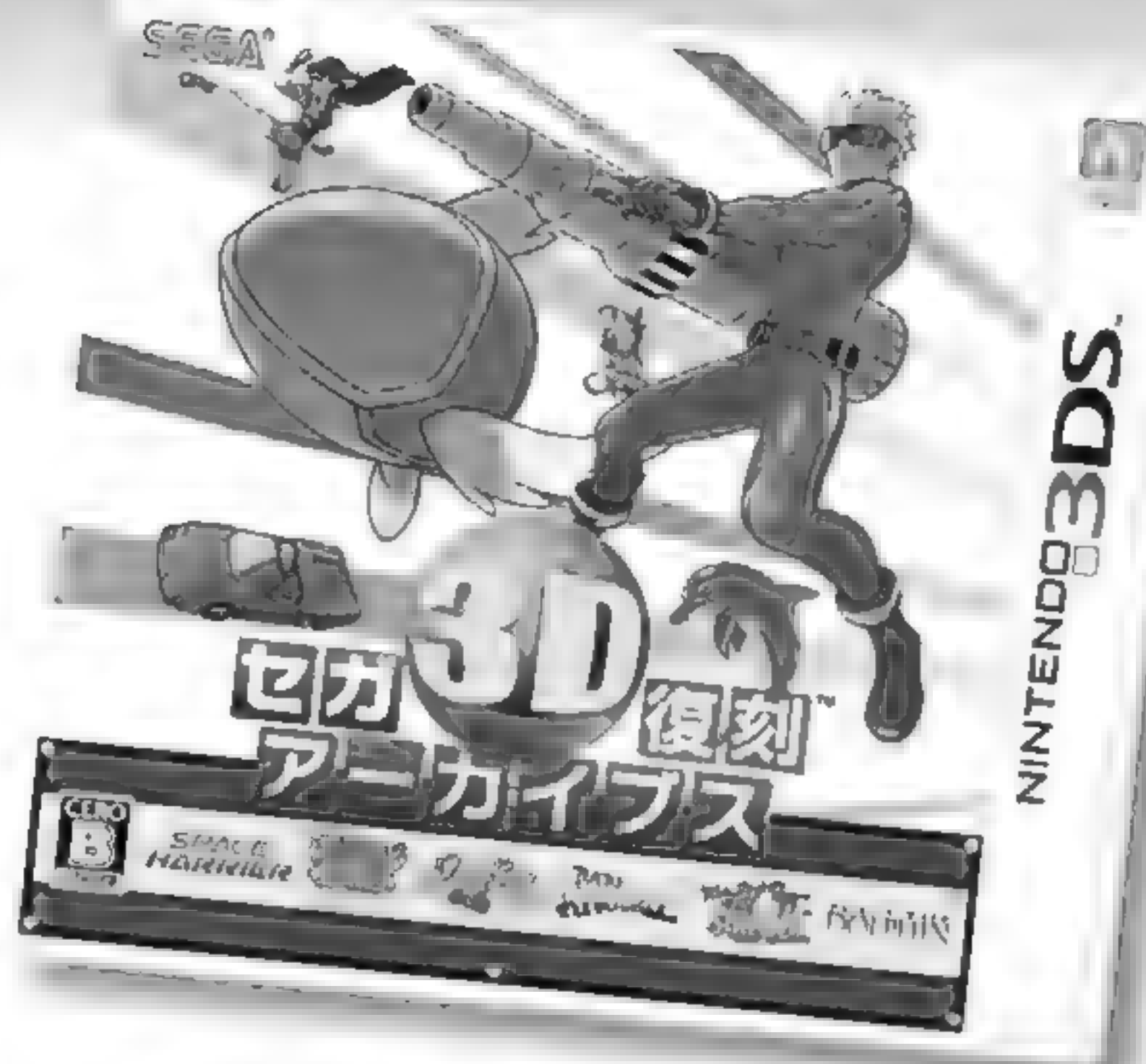
【どくしゃのシューティングだましい】特異点となりかねないほどの「STG魂」が集まる「シューティングゲームサイド」はレジェンド山本昌ともども永久に不滅だと思います!!

## サウスバウンドは奥田英朗



【出口調査】2014年末の衆議院解散総選挙とひっかけたネタであったが、何者かによる次元湾曲により時期を逸して説明しないとわからんネタになったというオチはアリでしょうか。





## 何回も買う理由となるリマスター版

なぜ我々は「スペースハリアー」を何度も買うのだろう——ドット単位の再現度は究極と言えるセガサターン版が出てから約20年、繰り返された自問自答。それにひとまずのケリをつけるのが、本作に収録された『(3D)スペースハリアー』だ。

セガの名作を立体視化して3DS用ダウンロードタイトルとして展開してきた「セガ3

# なぜ我々はダウンロード版を買ったのにパッケージ版も買っているのだろう——

立体視リメイク6タイトル+2タイトル収録!  
職人集団M2の愛=理解!!

Text=多根清史(フリーライター)



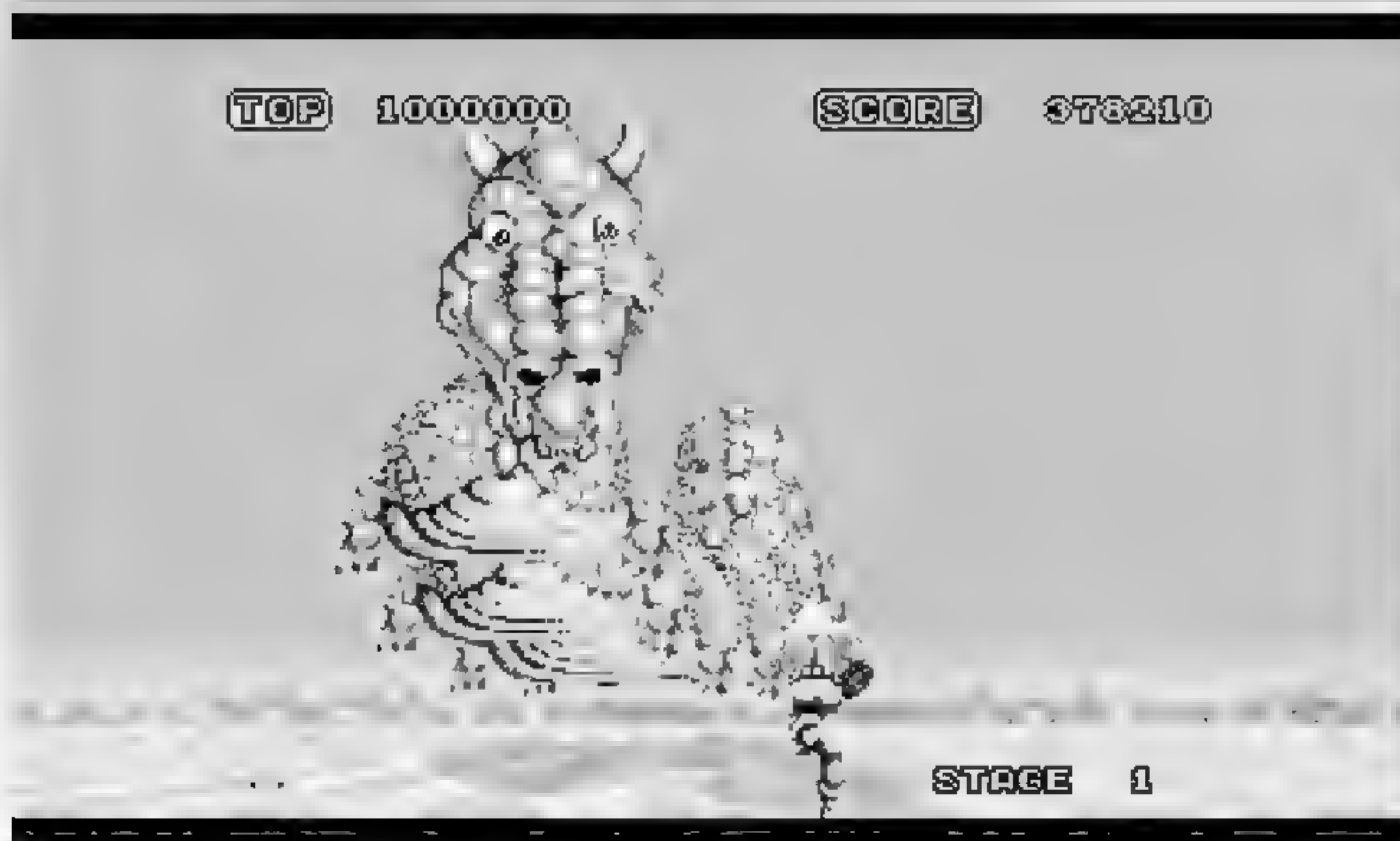
## セガ3D復刻アーカイブス

- ニンテンドー3DS ■セガ
- 2014年12月18日 発売中
- パッケージ版、ダウンロード版.3980円(税抜)
- CERO B(12才以上対象)

収録  
タイトル  
1

## スペースハリアー

(オリジナル 1985年 アーケード)





収録  
タイトル  
2

## ファンタジーゾーン オバオバブラザーズ

(オリジナル:1986年 アーケード)



D復刻プロジェクト」から選ばれた6作+αを、ネット環境のないユーザーにも遊べるようパッケージ化した製品。表向きにはそうなるが、すでにダウンロード版を買ってる人たちも買う。

さまざまなハードに移植されてきた『スペハリ』だが、ひとつとして同じ『スペハリ』はない。ある映画のDVDを持ってる人も、Blu-ray版が出れば買い直す。SDより解像度が上がっているHDの映像は、似て非なる

収録  
タイトル  
3

## アウトラン

(オリジナル:1986年 アーケード)



もの。『スペハリ』も毎回が「リマスター版」であり、この『セガ3D復刻アーカイブス』版もそうだ。

普通リマスターはハード仕様の変更に伴って行うもの。もともとのダウンロード版もパッケージも3DS専用ソフトで「再収録」にすぎないはずが、わざわざ手間のかかる作り直しを？ 耳を疑ったが、耳を疑うことしかやらないのが開発を担当したM2という集団だ。すでにダウンロード版で完成していたと思

収録  
タイトル  
4

## ベア・ナックル 怒りの鉄拳

(オリジナル:1991年 メガドライブ)



われた『3Dスペハリ』だったが、さらに「解像度」が上がっている。新たに効果音のバランス設定が追加されたのは『3DギャラクシーフォースII』など後続のシリーズに統一した形だが、それ以外のモードでも、どこか違う？ と五感が訴えてくる感じだ。

たとえば、前は最大サイズの画面にもあった両横の黒い部分がなくなり、3DSのドットをフルに使用。コイン投下やレバーをガチャつかせる環境音も新鮮、いや懐かしい気が



収録  
タイトル  
5

## ザ・スーパー忍II

(オリジナル:1993年 メガドライブ)



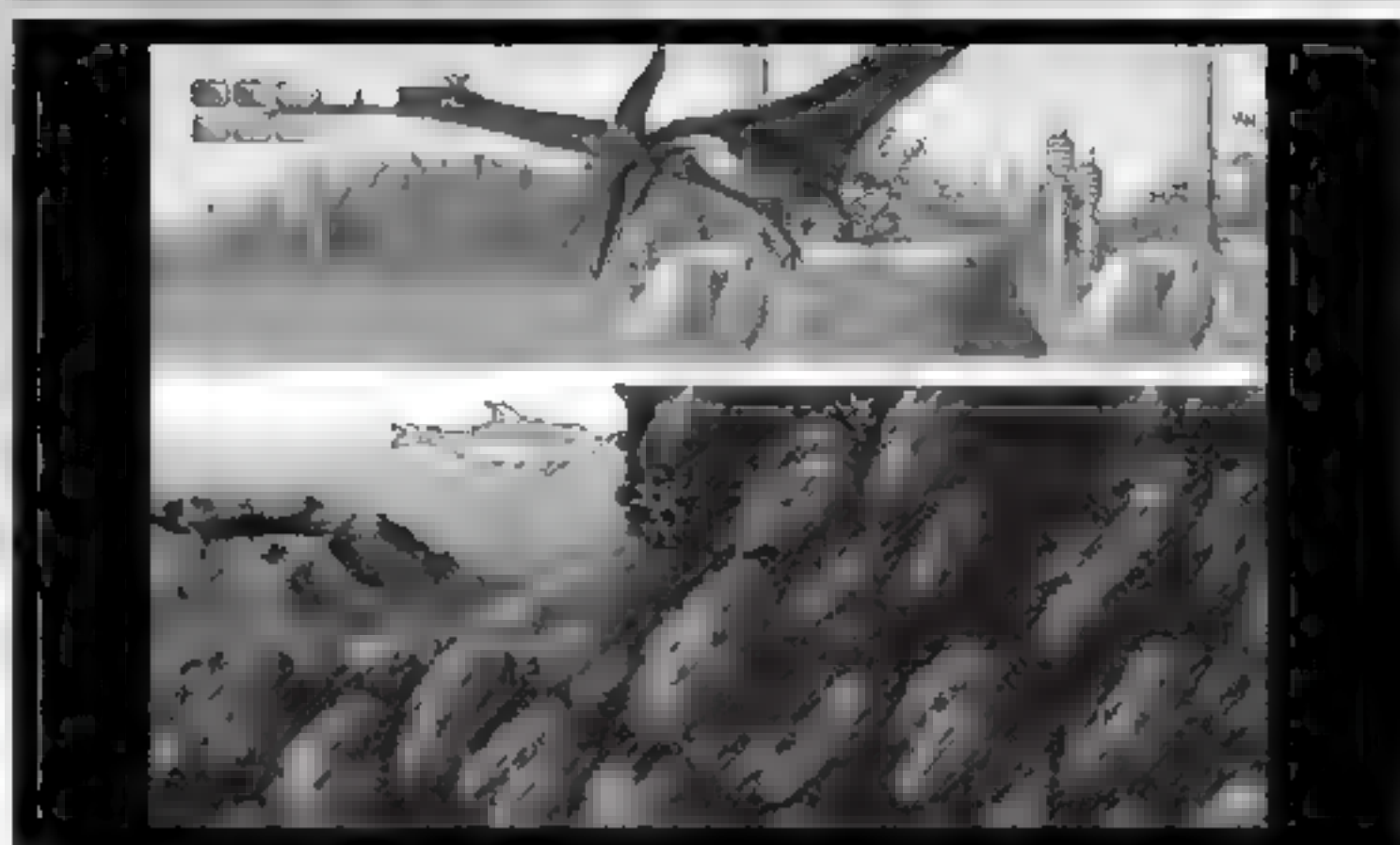
……と思ったら、本物のスペハリ筐体に録音し直しに行ったとか。単にドットのSN比だけでなく「手触りの解像度」がアップしている。

そんな原作再現の枠に収まらないのが、敵の「飛び出し感」の強まり方。立体視の映像方式は変えずに、キャラを分解して「飛び出すパーツ」を手付けしている。これなら敵の当たり判定はオリジナルどおり、見え方だけはゴージャス。が、とてつもなく面倒なアレ

収録  
タイトル  
6

## エコー・ザ・ドルフィン

(オリジナル:1992年 メガドライブ)



ンジだ。

原作「スペハリ」が疑似3D方式なのは、「まだポリゴンが未成熟ではかに選択肢がなかった」という事情もある。が、疑似3Dだからこそその味わいだってある。リマスターの困難さは「オリジナルそのまま」と「前よりも豪華に」という矛盾を求められることだが、M2のアプローチはひとつの解答となるだろう……がコストと見合わないので普通やらないですよね。

### 復活のアソビン教授

『3D復刻アーカイブス』の立ち位置を象徴しているのが、アソビン教授の復活だ。かつてセガの家庭用ゲームの取扱説明書で役に立たないアドバイスをしていたキャラだが、今作でも各ゲームのロード時間に「アダムは根っからのパワーファイターだ」など、だかどうしたという切れ味は健在である。

本作に収録されたタイトルが発売される前に消えてしまった存在だが、だからこそ価値がある。セガのパワフルなアーケードが家庭でも遊べる、その日を待ってる！ という気持ちだが最も高まっていた瞬間を象徴するキャラだから。

また、パッケージイラストを手がけた杉森建氏も「ポケモンの」よりも「セガマニア」の枕詞が優先する人選だ。この商品には、マークIII以来たまりにたまったセガユーザーの情念が立ち上っている。

そこにパッケージ版ならではのオマケにマークIII版『スペースハリアー3D』を放り込む心憎さ。アーケードや3Dに恋い焦がれた想いが結晶したソフトを選ぶとは計算ずく……でもなく、M2社内ではひそかに開発して



ボーナス  
収録  
1

## スペースハリアー3D

(オリジナル、1988年 セガ・マークIII/マスターシステム)



ボーナス  
収録  
2

## アウトラン3D

(オリジナル 国内未発売 セガ・マークIII/マスターシステム)



たものを投入したのだとか。

しかし、当時『スペハリ』に触発された「とびだせ大作戦」など疑似3Dブームに本家が答えたアンサーであり、マークIIIの限界に挑戦したタイトル。でも当時のハード事情に妥協した面もあるといった「80年代末のセガ」が凝縮された絶妙なチョイスと言える。

### 「80年代末の3D」を楽しめる賛沢

立体視の3Dということで3DSを20年以上も先駆けていた『スペハリ3D』だが、別売の液晶シャッター式3Dグラスが必須だったこともあり、筆者を含めて入手しそびれていた人も多いはず。初の移植版はPS2用の『スペースハリアーII〜スペースハリアーコンプリートコレクション〜』に収録されていたが、赤青セロファン製の3Dメガネのみ対応で（十分にすごいが）、本来のプレイ感覚を再現しきったとは言いがたかった。

今回の『スペハリ3D』は、立体視を3DSのアクティブ視差バリア方式へと変更。要するに「左右のシャッターで交互に表示していたチラツキがなく、左目と右目の映像を同時かつクリアに表示してる」ということ。やはり収録された『アウトラン3D』と合わせて、M2はたった2作のために新たな映像方式を開発してしまったのだ。

最新の技術と3DSのスペックを引き出しながら、「いきなり目の前にハシラが生える」や「オブジェクトの周りに不自然な枠」という紛れもないマークIIIの画面。ステージが長すぎて全面クリアがづらい過酷な道中も、どこでもセーブ＆ロードのおかげで根気さえあれば乗り切れる。さらに追加されたヘルパーモードでは、コンティニューも無限に可能だ。『3Dスペハリ』以外の再収録タイトル5本も素晴らしく、パッケージの所有欲も満たされるうえに、一本の「リマスター」+2本のボーナストラックまで付いてくる。『アフターバーナーII』ほかの収録が期待される第二弾のハードルは上がりきっているが、M2ならきっと飛び越えてくれる。僕らはこのパッケージ版を買って、売上の実績という「ジャンプ台」を用意したい限りなのだ。





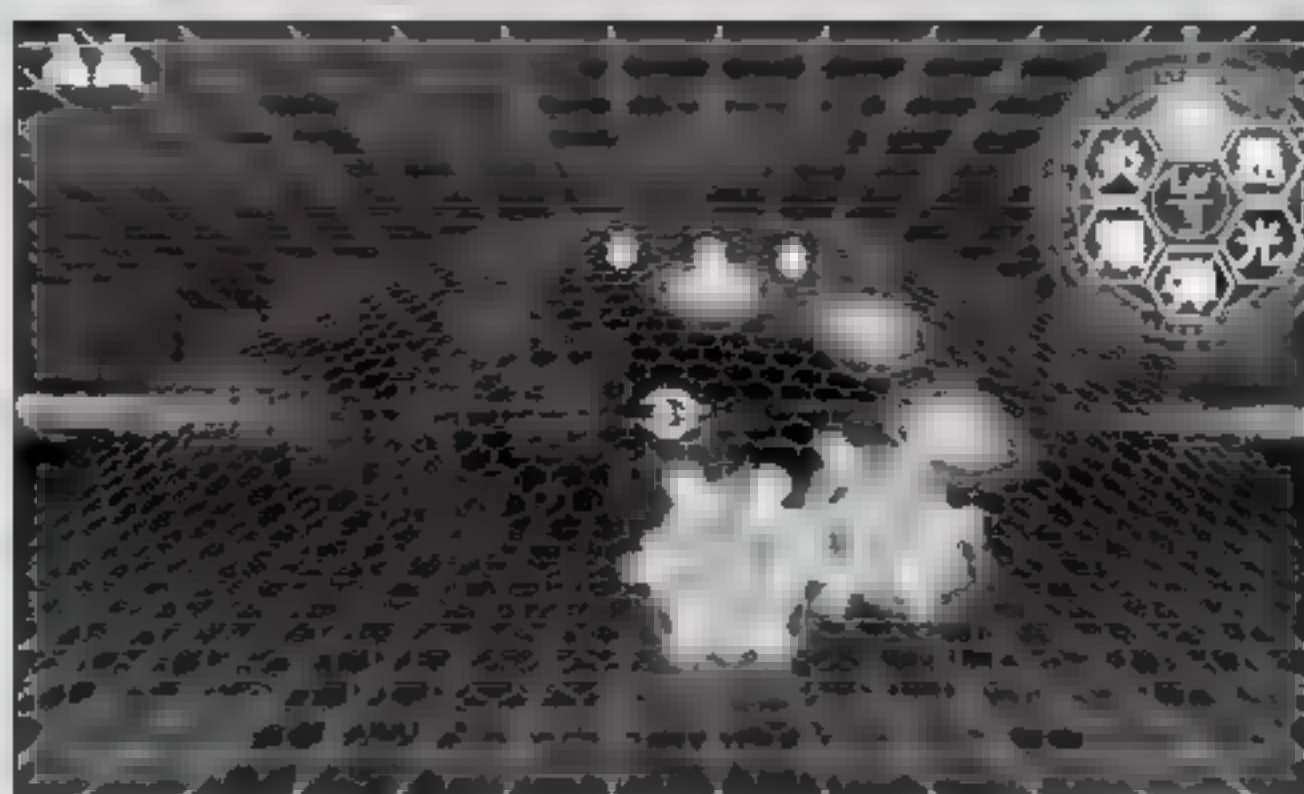
# 全方位シューティング×文芸＝楽しく無限大

## ロクイチアンリミテッド UNLIMITED?

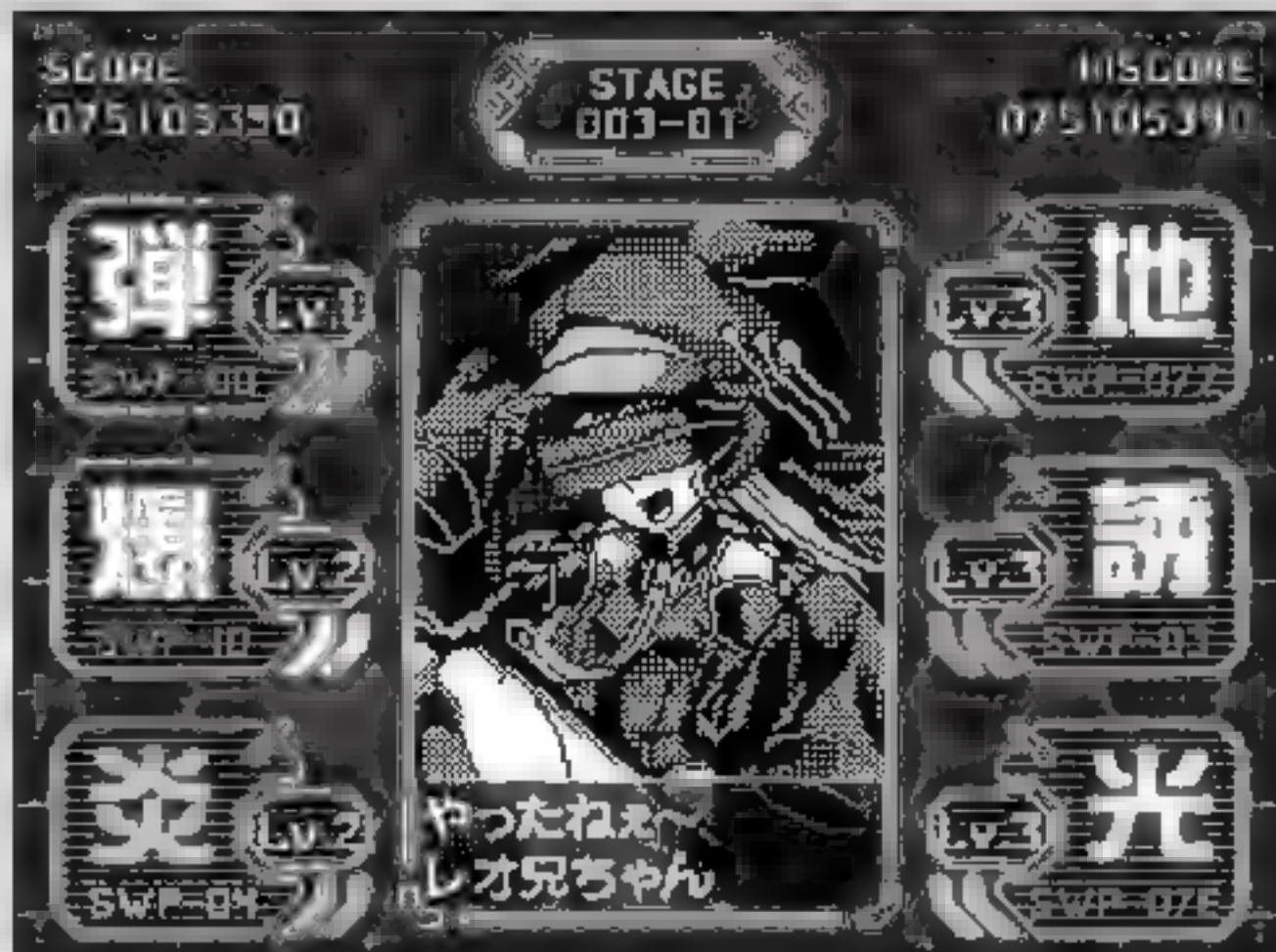
ロクイチ アンリミテッド  
6×1≠UNLIMITED?

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト  
■E-Plus ■2015年1月7日 ■500円(税込)  
■CERO C (15才以上対象) ©APLUS

Text=富島宏樹(フリーライター)



四方八方から迫る敵に対応する手段は、豊富にある。追尾レーザーや後方への地雷など、6種類の兵器を使い分けよう



### 「静と動、思索と破壊 相反するものが融合したカタチ」

刹那的な爽快感を味わう「シューティングゲーム」と、表現をじっくり楽しむ「文芸」。本作は、そんな相反する2要素の融合に挑戦するかのごとく「文芸シューティング」を名乗った野心作だ。

今より少し未来、仮想空間である「電域」

を守る主人公と、侵入者との戦いを描く作品であり、6種類の兵器を使い分ける全方位型シューティングゲームなのだが、最大の特徴は兵器それぞれを、人工知能の少女が管理している点。ステージの開始時とボス撃破後には彼女たちとの会話イベントが用意されており、これが本作の「文芸」たる要素となっている。

もちろん、このイベントとシューティング

ゲーム部分は密接な関係を持っている。会話が発生するのは、その寸前まで使っていた兵器を管理する少女のみ。すなわち、お目当ての少女の兵器でなるべく戦い、ボスを撃破する必要があるのだ。恋愛ゲームでの選択肢の役割を、兵器選択が担っている……と考えれば、イメージしやすいだろう。少女たちとの交流によってエンディングも変化するため、兵器を極める楽しみは、より深まる。



## Characters



### れおんはーと 獅子心王

「電域」の哨戒を行う自衛隊情報部電域優攻防衛課の新人隊員。脳と端末がつながりやすい体質をしており、圧倒的な適性を見せてオペレーターに抜擢された

### デルタゼロフォー Δ04

誘導弾（自動追尾レーザー）を担当するプログラム。米国の軍産複合体から日本の大手グループに卸された経歴を持ち、その出自はなかなかグレー



### ブルーニャ

名はロシア語で「炎」の意味を持つ、火炎放射兵器の担当プログラム。ロシアとの北方協定により、軍事メーカーから日本へ無期限の貸し出しが認められた

### れいむ 光舞

名前は日本的だが、実はドイツとの共同開発によって生まれた。貫通レーザーを担当兵器としており、一直線に照射されるレーザーはあらゆる敵を貫く



### らいち 雷智

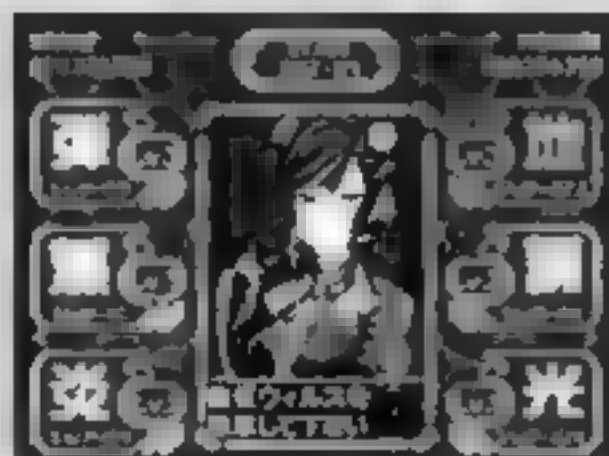
光舞と同様にドイツとの共同開発で、採用時期も同じである姉妹兵装。担当する兵器は地雷弾。後方に地雷を設置し、弾や敵を吸い込む変わり種の性能を持つ

### ブリジット

担当兵器は爆弾で広範囲の敵を巻き込み破壊可能。名前も爆弾を連想する言葉からつけられた。フランス国防省から日本の自衛隊へとOEM生産（※）された



イベントでの会話は、人工知能の少女たちが際立っていて、全部読みたくなること請け合い。さらに主人公が抱える秘密など、物語の根幹にかかわる謎が明らかになることも・・・？



## 性能的にも視覚的にも楽しめる パワーアップの新たな演出

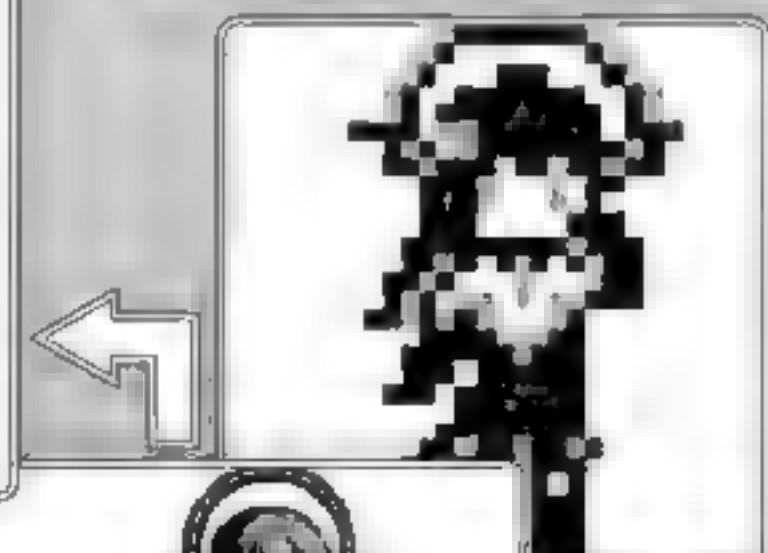
本作を象徴する存在である、人工知能の少女たち。彼女らはパワーアップアイテムを獲得することで、能力だけでなく見た目までも変化する。初期状態の、8ビットゲーム機を思わせるドット絵もなかなか味があるが、ここから頭身が上がり、最終的に現代的なグラフィックにまで進化する流れは、仮想空間を舞台とした本作ならではの。パワーアップの喜びを、性能面だけでなくビジュアル面でも味わえる。ありそうでなかった発想だ。

## 少女たちはパワーアップで 進化を遂げる!



### タマキ 玉姫

電域監視プログラムに、最も初期から組み込まれていた兵器。そのためか攻撃は前方に弾を発射するのみと、至ってベーシックでシンプルなものの







# ナツキクロニクル

Natsuk Chronicle

## ナツキクロニクル



- Xbox One ■ キュート
- 2015年発売予定
- 価格未定
- CERO 審査予定

©2015 Qute Corporation. All rights reserved.

Text= 箭本進一 (フリーライター)



## 過去と現在が交錯する新世代シューティング

『ギンガフォース』のキュート

新作はストーリー重視型シューティング

『ギンガフォース』のキュートがXbox Oneで送る第一回作品は、横スクロールシューティング『ナツキクロニクル』。

主人公は『ギンガフォース』に登場したナツキ。同作における主人公の一人であるマーガレットが研修生時代に同期だった人物だ。『ナツキクロニクル』のストーリーモードには「過去パート」と「現在パート」が存在。フルボイスのセリフや、プレイとシームレスになった演出でドラマチックな物語が展開するという。

気になるのはシューティングとしてのプレイ感だが、爽快感を重視したものでありつつ、RPGのように随時セーブして進めていく形式とのこと。『ギンガフォース』では、装備をショップで買って自機をカスタマイズするRPG風システムが好評だったが、「ナツキクロニクル」においても、これと近いものが検討されているという。音楽は『ギンガフォース』同様に安井洋介氏が担当。どんな曲で作品世界を彩るのか、今から楽しみだ。



# 『ナツキクロニクル』 スタッフインタビュー

① 有限会社キュートの開発スタッフ  
2名に新作開発の方向性を聞いた



チーフエンジニア

**米沢 勇気**

Yuuki Yonezawa



イラストレーター／3Dモデラー

**ほしいろえんぴつ**

Hoshi-iro-enpitu

Interview 箭本進一(フリーライター)  
編集長 山本(編集部)

シューティングの面白さと  
ストーリー部分の融合

——本日はよろしくお願ひします。

**米沢** 『ナツキクロニクル』でプログラミング  
や企画を担当しています米沢です。

**ほし** グラフィックスを担当しています、ほ  
しいろえんぴつです。

——『ギンガフォース』の発売から2年たち、  
昨年5月には買いやすい価格の『Wonder Price  
ギンガフォース』が発売されましたね。

**米沢** 最近の家庭用ゲームは、発売日直後に

大きな動きがあるという売れ方をするこ  
が多いようですが、弊社の『ギンガフォース』  
と『エスカトス』は細く長く売れ続けていま  
す。『ギンガフォース』は若い世代に、『エス  
カトス』はかつてシューティングを遊ばれて  
いた方が手に取ってくださっているようです。

シンプルでアーケードスタイルの『エスカ  
トス』と、キャラクターが登場する演出やカ  
スタマイズといった家庭用ゲームらしい『ギ  
ンガフォース』ではある意味対照的な作りにな  
っていますが、『ギンガフォース』にはどん  
な反応がありましたか？

**米沢** 新しい世代のシューティングとして評  
価していただいているようです。ただ、気軽  
に遊べるアーケードモードを入れられなかつ  
たのは心残りでした。『ナツキクロニクル』で  
はこのあたりも課題となっています。

——『ナツキクロニクル』のイチオシポイン  
トはどこですか？

**米沢** 伝統的なシューティングの面白さとス  
トーリー部分の融合ですね。『ギンガフォー  
ス』は80年代アニメを思わせる熱血物語です  
が、『ナツキクロニクル』ではシューティング  
ゲームのみなさんが好きなシリアスめの展  
開にしようと考えています。90年代の成熟し  
た横スクロールシューティングの雰囲気にな

イメージですね。プレイの中で悲壮なスト  
ーリーを体感するというのを現代的なやり  
方で表現できればと思います。

——ストーリー性も重視されるわけですね。

**米沢** ただ、キャラクター「のみ」を推して  
いくようなことはしたくないですね。有名な  
イラストレーターさんにキャラクターデザイ  
ンやイメージイラストをお願いするというの  
もひとつの手です。しかし、イラストレータ  
ーさんのファンの方がゲームを遊んだ際、イ  
メージイラストの雰囲気と、シューティング  
のシステムにギャップを感じるようでは、少  
し違うのではないかと思います。

編集長 ゲーム業界の内と外で、キャラクタ  
ーの描写に関する温度差を感じますね。普段  
ゲームを遊ばない人だと女性キャラなら谷間  
が見えたり露出が多い服装をしているだけで  
「これHなゲーム？」という印象をもたれる方  
もいたり。一方、ゲーム業界ではかなり露出  
度の高い服装も普通にあったりとギャップを  
感じますね。

**米沢** 女性キャラクターを作っていくうえで  
も、男性にのみ媚びた、露出度の高い感じに  
はしたくないですね。男性プレイヤーさんが  
シューティングを遊ぶ際、そうした部分を求  
められていない方も多いでしょうから。



—— 今後はそうしたギャップに配慮した開発も必要かもしれませんね。『ナツキクロニクル』のストーリー表現におけるこだわりはありますか？

**米沢** ゲームが停止した状態で話が進んでいくような演出を入れないということです。ストーリーを物語るとしても、メッセージが表示されて、これをAボタンで進めていく、その間プレイヤーさんは何もすることがない……というようなことはしたくないですね。最近の海外製FPSでは、すべてプレイヤー自身が操作したうえで物語が展開していきますが、そうした点はすごいと思っています。

**編集長** 以前にお会いした時に米沢さんが「自分は家庭用シューティングで育った」とおっしゃっていたんですけど、そうした部分も反映されているのでしょうか。

**米沢** 1コインを入れて楽しむアーケードシューティングと、手に入れたソフトをどう楽しむかという家庭用シューティングにはやはり違いがあります。ギャラリィがつくわけでもない中、ソフトと向き合って物語を感じていくところを重視していきたいですね。今回は『ギンガフォース』より、さらに家庭用としてのシューティングを追求していきたいと考えていますので、作品のテイストは少し変

わっていかかも知れません。

—— 前作で好評だったRPG的要素、つまり敵を倒してお金を稼ぎ、パーツを買って自機を強化するという要素は『ナツキクロニクル』にも取り入れられますか？

**米沢** 現在検討中ですが、今回も取り入れられると思います。家庭用ゲームらしい要素です。

—— 前作は縦スクロールでしたが、今回は横スクロールになっていますね。

**米沢** 今回、作品の雰囲気が変わり、制作体制も若干変更があります。新たな気持ちで次世代機にチャレンジしたいと思い、横にしました。90年代の横スクロールシューティングには、ハードウェアの発展に伴い、多関節キャラクターや拡大縮小によるステージ演出といった新しいアイデアがどんどん投入されていきました。ハードウェアの進歩は今も止まっていませんが、新しい表現やチャレンジがあまり見られないのではないかと思います。Xbox Oneという新しいハードウェアの性能を生かしたチャレンジをしていきたいですね。

—— 縦と横、それぞれの画面スクロール形式における魅力を教えてください。

**米沢** 縦スクロールシューティングは、奥から手前へ敵が迫ってくる感覚に近いので、プ

レイヤーとしても自然にプレイに集中できます。ただ、集中した真剣なプレイができすぎてしまうため、攻略やスコア稼ぎを重視した内容になりがちです。一方、横スクロールシューティングは画面をじっくりと見られるので、ギミックやストーリー性とも相性がいいですね。縦スクロールシューティングだと、どうしても世界を見下ろす俯瞰的な視点になってしまいうので、ストーリーを見せづらい側面があります。横スクロールシューティングだとパノラマ的な見た目になりますし、画面に空が入ってくるというのも雰囲気作りのうえでは大きいですね。過去の作品を見ても、縦スクロールが攻略を、横スクロールが雰囲気やストーリーを、それぞれ重視しているようにも思えます。今回、横スクロールシューティングにしたのは、より雰囲気重視にしたかったということも大きいですね。

—— これまでの作品は縦スクロールシューティングが中心でしたが、横スクロールシューティングを作るうえでの違いなどありますか？

**米沢** シューティング文法の違いのようなものは感じます。縦スクロールシューティングでボスを強くする時は敵弾を増やすことが多いですが、横スクロールシューティングで同じようにしても、プレイした際の感覚が縦ス



クロールシューティングのそれになってしま  
うんです。横スクロールシューティングらし  
くならない、と言い換えてもいいかもしれま  
せん。ボスが特定の攻撃をする前に独特のモ  
ーションを取ったり、段階を踏んで形が変わ  
っていったり、ボスの周囲を回り込んで弱点  
を攻撃するといった横スクロールシューティ  
ングらしい工夫がないといけないと思います。  
『ナツキクロニクル』では、横スクロールシュ  
ーティングらしい、高さの表現を生かしたギ  
ミックを導入していきたいですね。

かつては横スクロールシューティングの  
数も多かったですね。

**米沢** 出すメーカーがないなら自分が作りた  
いし、新しい試みもしたいですね。

——これまでに影響を受けられたシューティ  
ングを教えてください。

**米沢** 基本的にセガハードのゲームが大好き  
なんです。家にセガ・マークIIIがあつて、フ  
ァミコンを知らないまま育つて、メガドライ  
ブからサターンへ行くという感じでした。横  
スクロールシューティングなら、メガドライ  
ブの『サンダーフォースIII』と『ダライアス  
II』。そして、爽快感がすごくテンポのいい  
『エアロプラスターズ』ですね。『ナツキクロ  
ニクル』でもこのテイストは出していきたい

です。縦スクロールシューティングはPCエ  
ンジンの『スーパースターソルジャー』から  
始まる一連の『ソルジャー』シリーズ(※1)  
などが印象深いですね。

**編集長** 初心者が入門しやすい『ソルジャー』  
シリーズと、ミスして覚えて堅実に進める『サ  
ンダーフォースIII』、それに『エアロプラス  
ターズ』の疾走感ですか……米沢さんのシュー  
ティングの方向性が見えてきた気がします。

**米沢** 初心者の方が画面を見ただけで圧倒さ  
れてあきらめてしまうようなものではなく、  
「誰もが楽しさを味わえる」という方向性が必  
要だと思います。

——次世代機であるXbox Oneでの開発とな  
るわけですが、絵作りのうえでは変化があり  
ますか？

**ほし** 実は、現世代機で絵作りをするうえで  
は、かなりの我慢があつたんです。メモリが  
足りないのでテクスチャのサイズを小さくす  
るといった妥協をしていたんですが、Xbox  
Oneだとこうした我慢が必要なくなります。

**米沢** 現世代機と次世代機で表現自体に大き  
な差はないんです。超大作FPSやオープン  
ワールド系のゲームなら別ですが、シューテ  
ィングというジャンルを作るうえでは、ハー  
ドウェアの制約で何かを我慢する必要が全く

無くなったのが大きいですね。Xbox 360のメ  
モリが512MBだったものが、Xbox Oneで  
は8GBになりましたし、ハードディスクも  
必須になっている。考えついたことは何でも  
できるため、何をやっていくかが重要ですね。  
**編集長** プレイヤーをビックリさせるような  
表現が生まれてくるわけですね。

**米沢** 『エスカトス』ではまだまだ手探りでし  
たが、『ギンガフォース』ではバンブマッピン  
グや環境マッピングといった現代的な絵作り  
を行いました。ただ、写真のようなリアルさ  
を追求しすぎると遊びにくくなると感じられ  
る方もおられるのも事実ですので、今回はシ  
ューティングとしてあるべきグラフィックス  
を探っていきたいですね。

——遊びやすさと画質の両立ですね。

**米沢** 絵的に綺麗に見せつつ、地形と接触し  
た際の判定をわかりやすいものにするなど、  
遊びやすさと絵の質を両立させるのが理想で  
す。現代のシューティングでは、アングルが  
変化するなどのカメラワークが導入されるこ  
とも多いですが、あまり激しくするとプレイ  
に支障が出たり酔ったりもしますのです。

**編集長** 『R-TYPE Δ』や『ダライアス  
バースト』のように、空間の広がり演出し  
つつも、プレイに集中できるものが理想です

※1 一連の『ソルジャー』シリーズ『スーパースターソルジャー』『ファイナルソルジャー』『スターバロジャー』『ソルジャーブレイド』など、ハドソンが  
PCエンジンで発売したシューティングゲームのうち、2分間・5分間でスコアアタックできるモードを搭載したタイ  
トルのこと。



よね。

**ほし** 個人的には『アインハンダー』(※2)のカメラワークも好きですね。真横からではなく、少し斜め後ろにカメラが位置したりするシーンとか。

**編集長** 撃った弾が遠近法で画面奥に向かって小さくなって飛んでいくのがいいですね。

——『ギンガフォース』の1面でも、カメラアングルが変化して、画面奥から車が吹っ飛んでくるというシーンがありました。

**ほし** 実はその辺のカメラワークにはいろいろと議論があったんですよ。

**米沢** 制作者サイドとしては、3Dを生かそうとしてカメラ演出を入れたくなってしまうんですよね。難易度の低い場面ならまだしも、難しくなる箇所では、演出を入れたくなる気持ちをやっと抑えないといけませんね。

近年はゲーム実況が話題ですが、実況の影響力についてはどうお考えですか？

**米沢** シューティングにおいて、実況という新しい文化をどう生かすかは今もいろいろと考えているところです。ただ、ストーリーモードの実況に制限を掛けるようなことはせず、プレイヤーさんが盛り上がっていただけるような要素を取り入れていきたいですね。Xbox Oneには自分のプレイを録画する「ゲームクリッ

プ」機能がありますので、これを利用してスコアアタックで盛り上がっていただくなどしてもいいかもしれません。

——今後シューティングを作っていけるうえで、キュートのスタンスはどんなものでしょうか？

**米沢** 「シューティングというジャンルがなくならないようがんばる」というよりは、「作れるものがあれば作る」ということですね。

**編集長** 現在は特に、クリエイターそれぞれが、作りたいものを作るという時代です。弾幕シュー、パターンゲー、地形ゲー……みなさんがいろいろな方向を向いていいと思います。好きなものを作って、プレイヤーが喜んでくれれば、それが正解でしょう。

**米沢** 賛成です。作る人によって全く異なる方向性の作品が生まれるという状況がいいですね。

方向性が違うといえば、近年は海外ゲームが存在感を増してきています。

**米沢** 日本ゲームと海外ゲームは、同じ物差しで比べるものではないと思います。邦画とハリウッド映画のような感じですね。海外ゲームが高額の制作費を掛けているからといって、日本で同じことをやっても仕方ない。日本のクリエイターが作れるゲームを模索して

いる、というのが現在の状況でしょう。

**ほし** 多額の予算で大規模プロジェクトを行うNASAと、数千万円で「はやぶさ」の帰還を成功させたJAXAのような関係かもしれないですね。

**米沢** 開発手法も変わってきていますからね。Unityでプロトタイプを気軽に作れるような時代が来ていますので、こうしたゲームエンジンを使ってシューティングを作るような動きがあれば、シューティング開発者の裾野を広げていけるかもしれませんね。

**編集長** 『Wonder Witch』(※3)のXbox One版を作ってしまうのはどうでしょう？ 作ってカンタンにネットで配布できるような……。

**米沢** できるかどうか全くわかりませんが、それも面白そうですね(笑)。プレイヤーも開発者の層も広がっていききたいです。

では、最後にメッセージをお願いします。

**米沢** 「ナツキクロニクル」の発売予定が「2015年春」から「2015年未定」になりました。お待たせしてしまうのは申し訳ないのですが、中途半端なものを世に出したくないということからこの決断となりました。延期した分、良いものを作らせていただきますので、よろしくお願いします。

——ありがとうございます。

※2『アインハンダー』 スクウェアから1997年にプレイステーションで発売されたシューティングゲーム。ポリゴンによる立体的な3D描写が美しい。

※3『Wonder Witch』 バンダイの携帯ゲーム機ワンダースワンのゲームをPCで開発できるキット。2000年発売。キュートが開発・販売していた。



# ナツキ・クロニクル

Natsuki Chronicle

#プロローグ

漫画 梅里ゆきの

惑星開拓企業をバックに持つ、  
惑星セブンティアの自警組織である……

ミツルギ・セキュリティ・サービス  
通称「MSS」

開拓星として発展を続ける、  
この星の治安を守り続けるこの会社——

今、一人の女性が  
訪れようとしていた……

ここが、MSS  
セブンティア局……

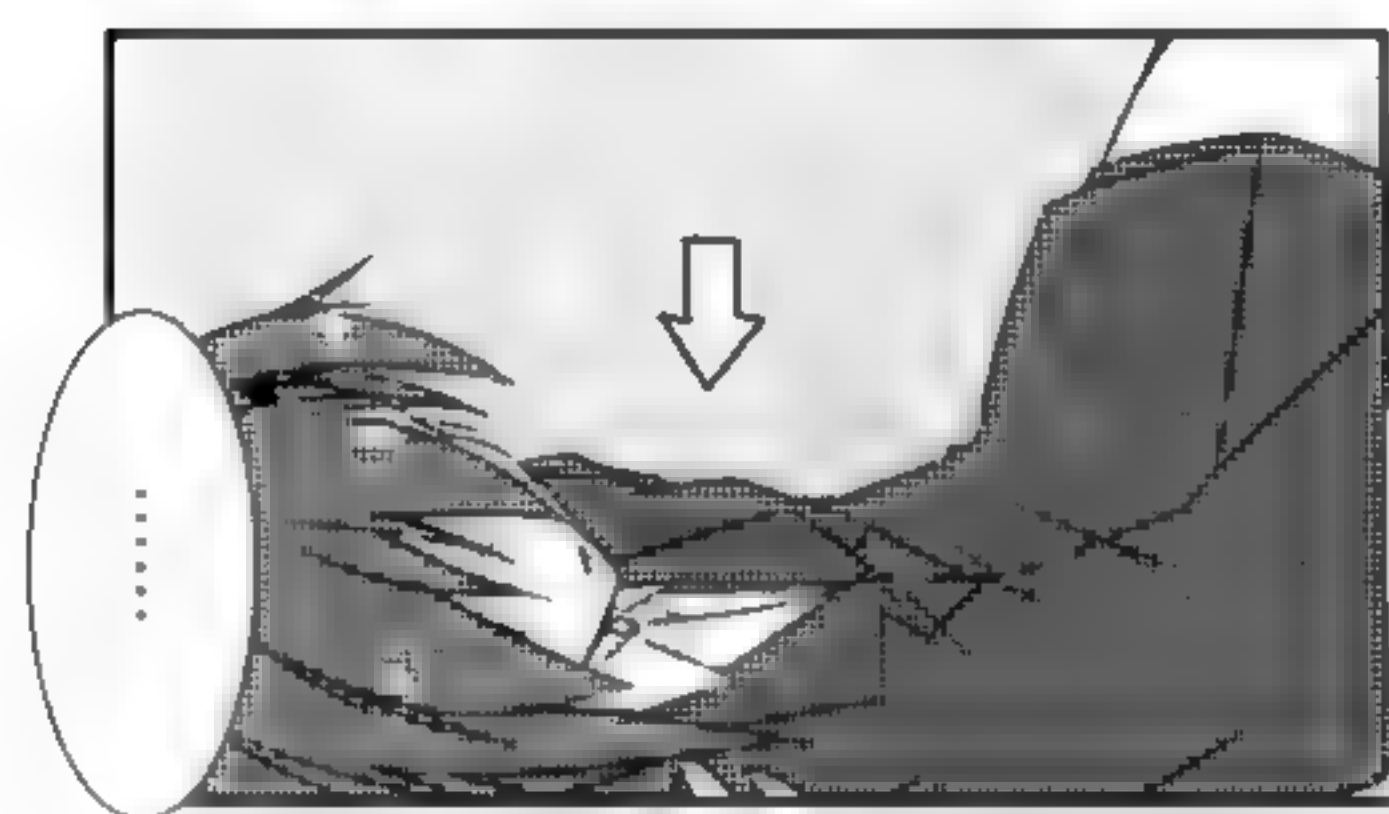
最も新しい開拓星の、  
最先端現場……!

……私の力が、  
ここで通用するので  
しょうか……

い、いえ!  
後ろ向きな  
考えはダメ  
ですっ!

もっと  
前向きに、  
胸を張って







まさか同期の娘が、  
あんな娘だったなんて……

さて着替えは終わったか？  
私が君達の研修教官を  
勤めるブラウンだ

MSS職員として  
自覚を持ち、職務に  
従事して……

……？  
マーガレット  
君が居ない  
様だが……？

え？  
ああ……私と  
同時に更衣  
室に入った  
ので、すぐ  
来ると思い  
ますけど……

あの……  
すいません……

どうした遅い  
ぞマーガレッ  
ト君……

いえあの……  
制服なんです  
けど……

何かサイズが  
合わないみた  
いで、その……

あ……

今担当に問い合  
わせるんで待つて  
くれないか……

この状況を問い合わせ  
たいと思うナツキだった

………



数週間後……

明日で研修も  
終わりだねー

ナツキは研修終わったら  
機動部の方に行くんだっ  
け？

ええ

操縦技術を買われて  
機動部隊へ配属となる  
そうです

あはは、ナツキの  
操縦確かに凄かった  
もんねー♪

いえ、マーガレットは  
胸が邪魔で、機動部  
には向かないんですよ、  
きっと

うわ、何それ  
ひどっ！

フフ、  
冗談ですよ

…けどまー、  
どこにいつても

私達のやる  
ことに変わりはい  
ないんだよね…

ええ…

それが私達、  
MSSですから

この惑星で  
暮らす、全ての  
人達の為に…



# 『ナツキクロニクル』 スタッフインタビュー

② 前作『ギンガフォース』と『ナツキクロニクル』、  
2作品のキャラクターデザインについて聞いた



キャラクターデザイン担当

**梅里ゆきの**

Yukino Umesato

Interview= 箭本進一(フリーライター)

——今回のキャラクターデザインにおける見  
どころを教えてください。

**梅里** 過去と現在における「違い」ですかね。  
少し、だけど確かに「変わった」と思える部  
分を見てもらいたいです。現在と過去に共通  
するキャラクターに関しては、その間の「経  
過」が感じられるようなイメージを心掛けて  
デザインしていますが、それほど大きな時間  
経過というほどではないので、そのさじ加減  
に苦労しています。

前作の『ギンガフォース』では、キュート  
さんにはそのさらに前に「エスカトス」があ

ったので、そのイメージから遠くなりすぎな  
いように考えていました。今作の「ナツキク  
ロニクル」ではナツキというキャラに中心を  
置く感じなので、以前よりもキャラが映える  
ようにしたいと思っています。

私はアフレコには立ち会わなかったのです  
が、声優さんに声をあてていただいたことで  
見た目だけではわからないキャラ性を感じる  
ことができました。なので特に前作からのキ  
ャラは、セリフから感じられた性格を出せる  
ように変えていきたいなと思います。でも、  
自分の中で「こうだ!」という部分は変えな  
いかもしれません(笑)。

——『ギンガフォース』のユーザーの反応で、  
心に残ったものはありますか?

**梅里** ガーナの立ち絵について、「すごく中  
二病っぽい」と言われたのが印象にあります。  
言われてみれば確かに中二病っぽいポーズし  
てるなと(笑)。

——前作と今作で難産だったキャラは?

**梅里** 『ギンガフォース』ではビリジアンとス  
ペシアが難産でした。ビリジアンはあのマス  
クのために感情表現が難しく、顔グラフィッ  
クでかなり悩んでいました(笑)。スペシアは  
設定上感情的にすることができず、わずかな  
機微をどうやってよく見せられるかで苦戦し

ました。「ナツキクロニクル」でも同様にこの  
あたりの表現で苦労しそうな状態です(笑)。  
——『ギンガフォース』のユーザー間で人気  
が出たキャラクターは誰ですか?

**梅里** やはり今回の主人公ナツキですね。考  
案はあったんですけど結局ゲーム内では立ち  
絵もお披露目することができなかったにもか  
かわらず、ナツキを推してくれる声を多数頂  
きました。

——個人的にお気に入りのシューティングゲ  
ームはありますか?

**梅里** アークードでやり込んだりするほどで  
はないですが、家庭用でちょこちょこやった  
りしています。心に残ったものといえば、フ  
アミコンの『スターソルジャー』ですかね。  
撃って壊す爽快感、フルパワーアップしたと  
きのBGM変化など、当時とてもわくわくし  
ながらプレイしていました。

——読者にメッセージをお願いします。

**梅里** ナツキを中心に『ギンガフォース』の  
過去と現在を描くこの作品ですが、『ギンガ  
フォース』ファンにはもとより新規の方々に  
も「やってみたい」と思わせられるものにな  
るよう、がんばりますのでよろしく願いま  
す。



『雷電』シリーズ最新ナンバリング作が  
Xbox Oneから登場

# RAIDEN V



■Xbox One ■モス ■2015年予定  
■価格未定 ■CERO 審査予定

©MOSS LTD ALL RIGHTS RESERVED.  
LICENSED BY SEIBU KAIHATSU INC.

## 『雷電V』開発者 ショートインタビュー

株式会社モス  
第一開発部部長

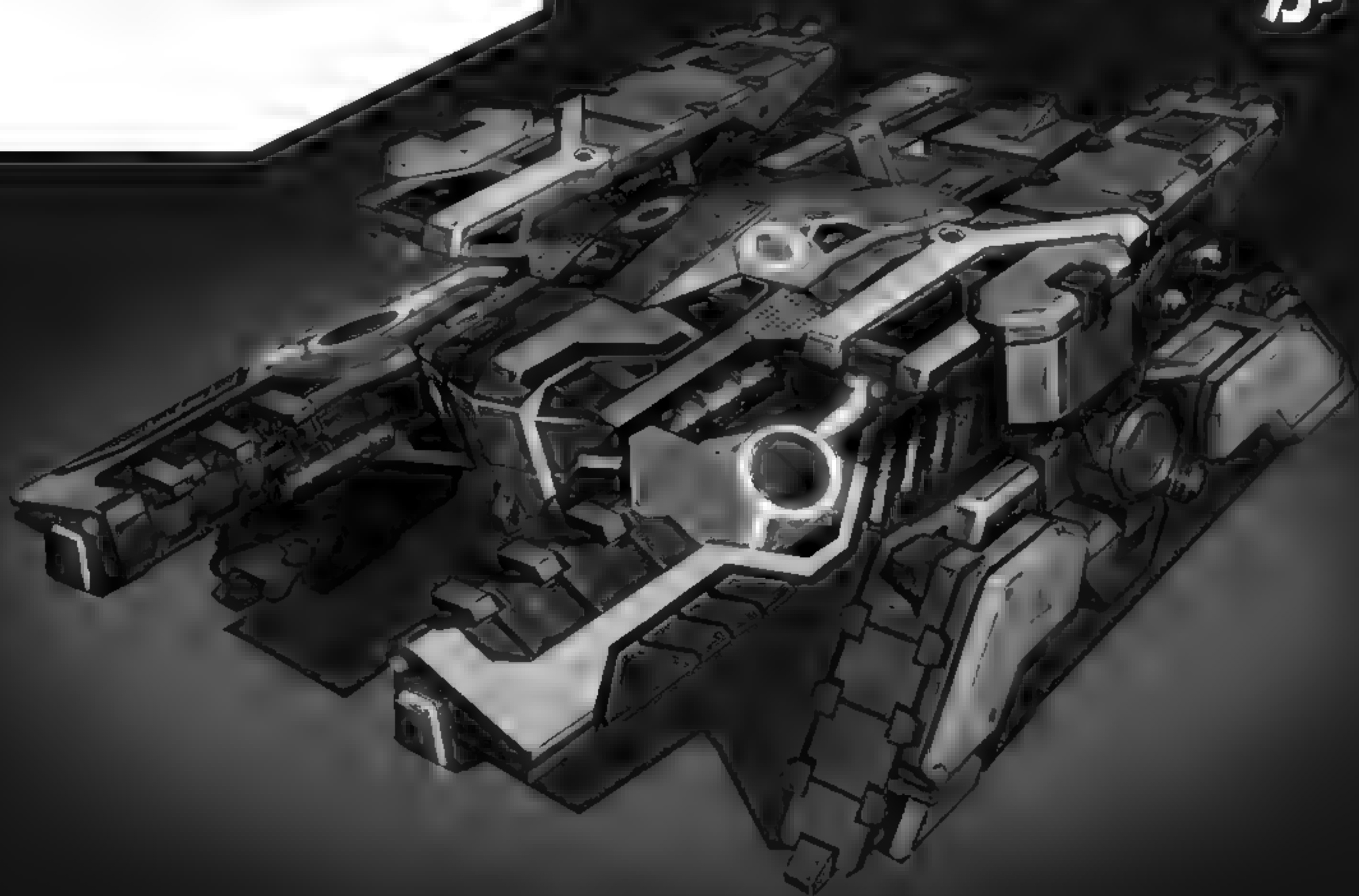
### 星野 仁

Jin Hoshino

**Profile** ©株式会社モス所属。『雷電IV』『雷電IV  
OverKill』『カラドリウス』『カラドリウスAC』『カラド  
リウス ブレイズ』などの開発を担当。

1990年に登場した『雷電』。その後、シリーズを重ねながら今年2015年に最新作『雷電V』が登場となる。これまでの『雷電』シリーズはすべてアーケードからリリースされていたが、『雷電V』はXbox Oneからの完全新作。いまだ謎のベールに包まれている本作について、開発者インタビューとイメージボードから、期待をめぐらせてみよう。

Text=編集部







## 『雷電V』は

### 初の家庭用オリジナルタイトル

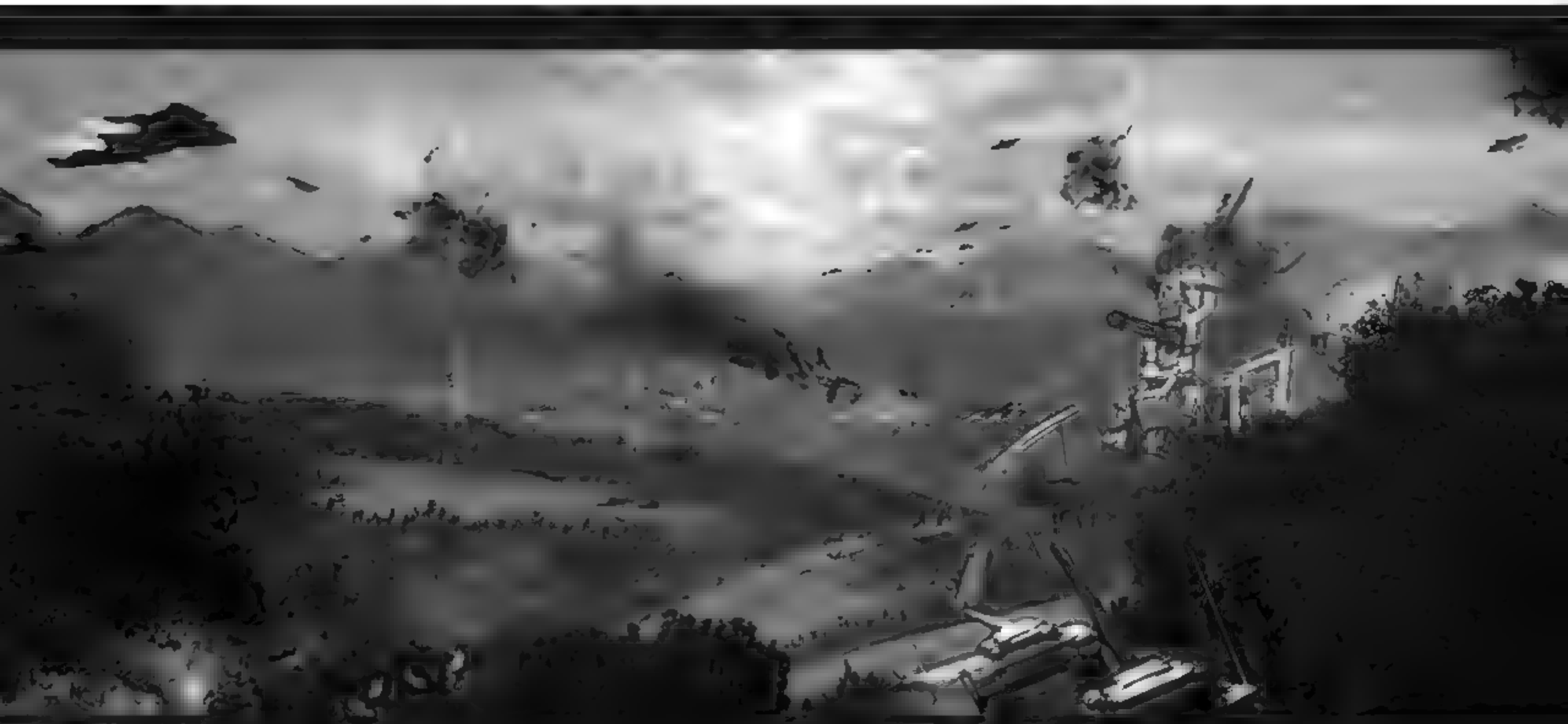
——シューティングゲームのナンバリングタイトルで、5作目に到達したシリーズは、数えるほどしかないと思います。『雷電』シリーズにかける思い、そして本作『雷電V』への意気込みについて、お聞かせください。

**星野** シューティングとして歴史のあるタイトルなので、開発する際にはスタッフのエゴにならないように「雷電らしさ」とは何かを常に考えるようにしています。

ただ単純に前作を踏襲するのではなく時代にあった新しい要素や遊び方を模索して、シューティングファン、雷電ファンに満足していただけのようなものを作りたいと思っています。

『雷電』はセイブ開発が手がけた『雷電』『雷電II』『雷電DX』。モスが開発した『雷電III』『雷電IV』『雷電IV Overkill』と区切りができていると思いますが、今回の『雷電V』は初のコンシューマからの開発というのもあり、すべてをリブートするような気持ちで新しい雷電、新しいシューティングというテーマを持ってスタッフ一同制作を進めています。

——アーケード・家庭用ハード・スマホ、タブレットなど、多数のプラットフォームがあ







る中で、Xbox Oneを選ばれた理由は？

**星野** 現在、さまざまなハードが存在していますが、シューティングはXbox 360で多数のタイトルが集まったこともあり、今回もシューティングが好きな方が興味を持たれるハードだと思っています、また弊社の開発ライブラリなどもPCでの開発に近いXbox Oneとは親和性も高く開発しやすいというのがありますので、Xbox Oneを選択しました。

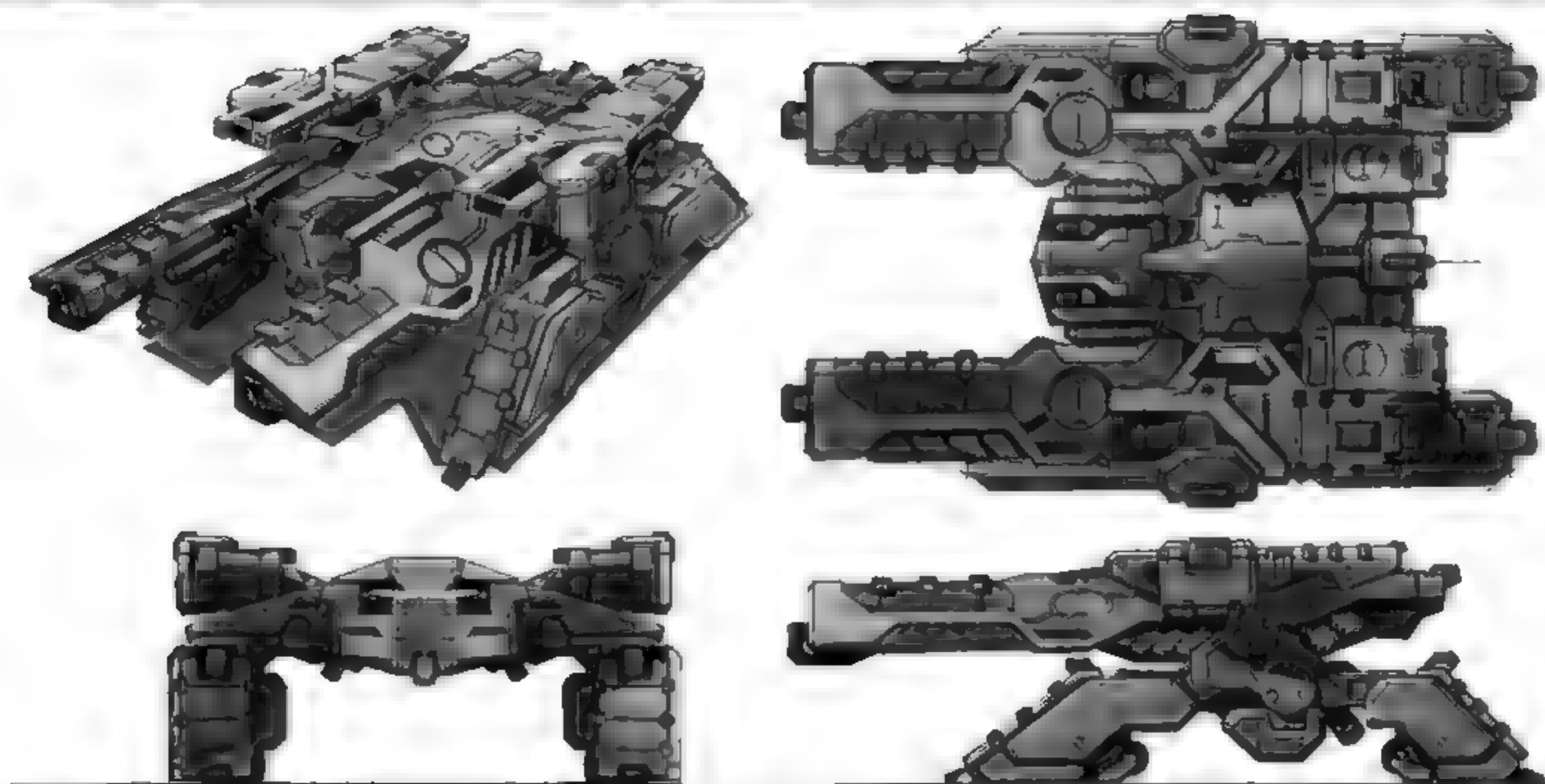
——モス製シューティングゲームの近作ですと、『カラドリウス』では多彩な攻撃を切り替える戦略性や、2人同時プレイで発動するバリアが、『雷電IV オーバーキル』では、撃ち込みに重視した新システムが斬新でした。最新作『雷電V』における、新要素などありましたらお聞かせください。

**星野** まだ具体的には発表することはできないのですが、コンシューマにおける縦シューティングのジレンマの一つである、画面の横の空いたスペースを利用した新たな試みを考えています。またゲームへの没入感を今まで以上に上げるような要素や、ボリューム不足と言われがちなシューティングを長く遊べる仕様などを多数検討していますので、今後の情報を楽しみに待っていただければと思います。

——続報をお待ちしています！







## 『雷電V』が待ちきれない戦士たちへ

新作「V」の発売が待ちきれない人は、今一度、歴代の「雷電」シリーズを遊び直してみてもいいだろう。今現在も配信によって下記のシリーズに触れることができる。

### ●『雷電IV』——現時点でのシリーズ最新作

PS3 PlayStation®Network『雷電IV OverKill』配信中・2750円(税抜)

アーケードNESiCA『雷電IV for NESiCAxLive』稼働中

Xbox 360 ゲーム オン デマンド『雷電IV』配信中・2800円(税抜)

### ●『雷電III』——モスが復活させた「雷電」新章

アーケードNESiCA『雷電III』稼働中

STEAMにて英語版『Raiden III Digital Edition』配信中

### ●『雷電』——シリーズ初代の移植版が配信中

PlayStation®Networkゲームアーカイブス『アーケードヒッツ 雷電』571円(税抜)



写真は『雷電IV OverKill』。中型機以上を撃破後に撃ち込むと勲章のレベルが上昇する「オーバーキルモード」を収録





360

## Nandeyanen!?

- The 1st Sûtra

■Xbox LIVE インディーズゲーム

■Tchagata Games ■2014年8月27日

■309円(税込)

天狗が空を飛び、弾幕をひたすら跳ね返す! 暴れん坊な天狗もはだして逃げ出す!? 空前絶後のシューティングゲーム、ここに参上!

Text=ジストリアス(フリーライター)



# スイスミーツテング 妖怪大戦争勃発じゃあ!

## スイスが天狗に恋をした

神秘の国・日本。独特の文化と歴史を築いてきたこの国は、われわれ日本人が思う以上に他国からの羨望が強い。和の心や美しき自然、ミステリアスな妖怪の伝聞、そして日本で作られたオンリーワンなゲームたち。そんな日本にあこがれた外国人クリエイター集団がいた。名はTchagata Games。スイスで活動する彼らは日本のある作品に魅せられ、本作を作った。

本作は天狗(名前「天狗マン」)が主人公の横スクロールシューティングゲームで、Xbox Liveの公式紹介ページでは「はなたーかシューティングゲーム」とうたわれている。ここでピンときた方もいるだろうか。そう、彼らはあこがれたのだ。日本の生んだPCエンジンソフト『はなたーかだか!?』(※1)に……。

## スイスが格ゲーにも恋をした?

本作は3ボタンの攻撃方法を使い分けて進む。便宜上ABCボタンで説明するが、まずAボタンはショット、押したままで超連射できるメインの攻撃手段で、Cボタンは緊急回避的なボムである。Bボタンはちょっと複雑で、お供の天狗を置いて攻撃させるポッドや、ため撃ちのプラストなどあるが、最も異彩を放つのがカウンターだ。これはプラストの発動準備中に、自機の周囲に展開されるフィールド内に重なった弾を跳ね返すという攻防一体の技だが、発動条件が「弾がフィールドに触れているとき、自機を右に移動させる」(難易度イージーだとフィールドに触れただけで自動発動)というもの。まるでブロックング(※2)だが、なぜシューティングゲームで? という疑問

はさておき、本作は後半になるほど敵の弾幕が激しくなり、さらにカウンターでないと突破できない特殊なシールドを張る敵が出てくるため、本作をクリアするための必須テクニックなのである。敵の弾に囲まれたらBボタンを押したまま、レバーやスティックをカカカッと、敵の弾に合わせて右に入力し、弾をガンガン跳ね返すのだ。

日本の和風シューティングゲームと格闘ゲームが融合した(?) 珍妙すぎる本作。ちなみに「1st Sûtra (経、経典)」というタイトルのとおり、本作はあくまで序章。全3ステージをクリアすると「To be continued…」と、にらみ合う2体の天狗と、敵にさらわれたヒロインのミス稲荷(なぜか裸で縛られている)の一枚絵が表示される。さて、いずれやってくる決着の日を迎えるべく、われわれ日本人ができることは何か? それはスイス人の心意気を買ひ、本作を心行くまでプレイすることだろう。そんなわれわれの心にふとよぎる魂の叫びが、きっとゲームとシンクロするに違いない。「なんでやねん!？」と。



※1『はなたーかだか!?』 ポップでコミカルなグラフィックが印象的なタイトーの横スクロールシューティング。天狗の自機や和風の世界観はもとより、本作には「ボーナス点以外にゲームに影響を及ぼすアイテム収集」や「どこか色っぽいヒロインの女狐」などで影響が見られる。

※2 ブロックング カプコンの『ストリートファイターIII』シリーズで導入された防御システム。相手の投げ以外の攻撃に対し、ガードのタイミングでレバーを前か下に入力、成功すると完全防御のうえ、相手より先に動けるようになる高等テクニック。





# INTERMISSION

Illustration: FLO

102◎ゲーム関連グッズ

108◎シューティングゲーム美術館

110◎シューティングゲーム名作選

112◎同人SHOOTING GAMESIDE

118◎BEEPのゲームを10倍楽しむコラム

122◎ミニシューティング発掘展

124◎ガンシューティングレンジ

127◎素晴らしきシューティングの世界観。

128◎シューティング考現学

134◎業務用シューティングゲーム ボンバー史概論

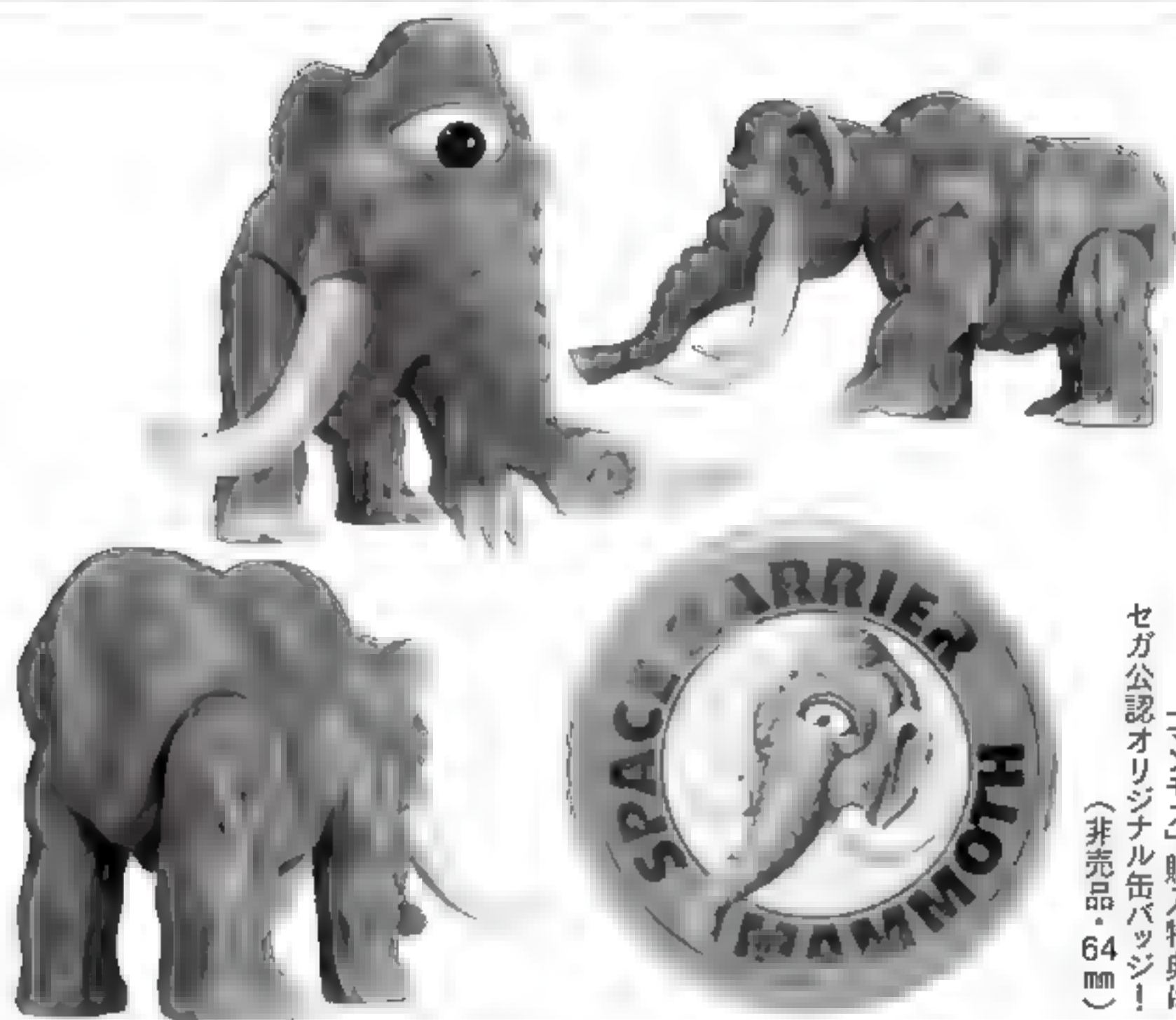
140◎上村建也の『好きにせんかい!』

142◎撃音! -GAME SOUND-

150◎部屋をゲーセンにした!!

154◎読者コーナー シュートピア





「マンモス」購入特典は  
セガ公認オリジナル缶バッジ！  
(非売品・64mm)

## GEEK LIFEから セガのレトロゲーム グッズが登場！

レトロゲームをテーマとしたファッションや雑貨のリリースで注目を集めるブランドGEEK LIFEよりセガ関連グッズが続々登場。今回紹介するのは「スペースハリアー」に登場した「マンモス」のソフィ。不気味だがどこか愛嬌のある姿がたまらない一品だ。さらに現在、GEEK LIFEの直販サイトGEEK LIFE STOREにてキャンペーン実施中。キャンペーン対象商品の購入金額が2000円(税込)ごとに、セガ公認のオリジナルデザインの非売品シールが1枚もらえるぞ。キャンペーンの詳細は公式サイトでチェック！

Text=編集部

GEEK LIFE STORE [<http://geeklife.jp/>]

セガ レトロゲーム コレクション シリーズ1

### スペースハリアー マンモス

■ 彩色済ソフトビニールフィギュア 全高約250mm  
■ GEEK LIFE ■ 2014年12月 ■ 9000円(税抜)  
● 原型制作: アナ・マリア・セガ

### 関連作品

#### スペースハリアー

- ニンテンドー3DS『セガ3D復刻アーカイブス』(セガ3D復刻アーカイブス収録バージョン『スペースハリアー』収録) 発売中 4298円(税込)
- ニンテンドー3DSダウンロードソフト『3D スペースハリアー』 配信中 617円(税込)
- PlayStation®Network PlayStation®2アーカイブス『スペースハリアー』 ~スペースハリアーコンプリートコレクション~ (『スペースハリアー』収録) 配信中 823円(税込)



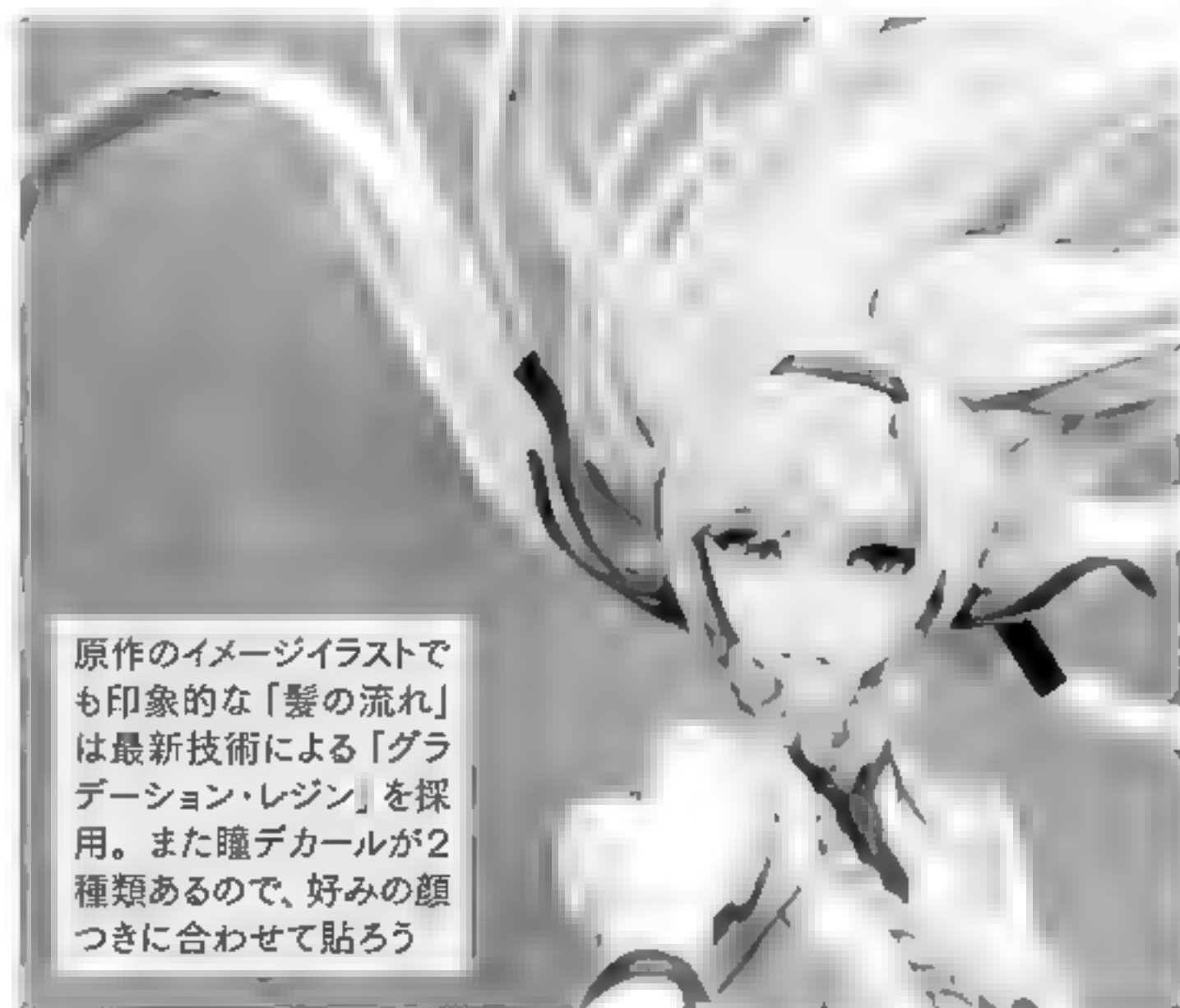
「セガレトロゲームコレクションシリーズ1」(キラ4枚、ノーマル2枚の全6種)

※シールはランダムでの発送です。 ※シールがなくなり次第キャンペーンは終了します。 ※各シールの在庫状況は公式サイトで確認してください。

©SEGA

©NAUTS INC. ©NEGI BROS.





原作のイメージイラストでも印象的な「髪の流れ」は最新技術による「グラデーション・レジン」を採用。また瞳デカールが2種類あるので、好みの顔つきに合わせて貼ろう

## 大空翔子

- 大空翔子 カラーレジンキット
- RCベルグ
- 2014年1月20日 発売予定
- 2015年2月8日 発売予定
- 14000円(税抜)
- 製作：石川 隆平 (Sins of Our Fathers)
- キャラクターデザイン：ゴザキユースケ
- ©2013-2014 MAGES. / Spb. / Planet G Co., Ltd.
- ©2012 LEVEL-5 Inc. / GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.

## 『解放少女 SIN』より 大空翔子カラーレジンキット化!

3Dシューティングゲームだった1作目『解放少女』(制作:レベルファイブ)から、アドベンチャーゲームとなったことで話題を呼んだ2作目『解放少女 SIN』(制作:Spb.)より、女子高生大統領「大空翔子」がカラーレジンキット化! 成形は7色のカラーレジンを採用し、組み立てるだけでイメージカラーに仕上がる。期間限定の受注生産品だったが、2015年2月8日のワンダーフェスティバル2015[冬]にて限定50セットが販売される。 Text=編集部

## パーツ数は極力少なく! 初心者でも組みやすく!

※写真は塗装済の完成品です。実際の商品とは多少異なります。  
※商品にベースは付属しません。  
※PVC完成品による販売などはございません。あらかじめご了承ください。

### 関連作品

#### 解放少女

- iOS版 300円(税込) ●ニンテンドー3DSダウンロード版 823円(税込)
- ニンテンドー3DS[GU1D01]『解放少女』収録) 4093円(税込)

#### 解放少女 SIN

- PlayStation®3/PlayStation®Vita
- パッケージ版 各7344円(税込) ダウンロード版 各6480円(税込)







# ビックバイパー

- 全長 1740mm
- RC
- 2015年2月8日
- 12000円(税抜)
- 原型製作 世合

## 『沙羅曼蛇』自機 カラーレジンキット化!

本誌「Vol.9」で紹介した『沙羅曼蛇』のカラーレジンキット2種の続報だ。本商品はワンフェス2015冬(2015年2月8日)に先行で限定100セット販売。さらにRCベルグのサイトで受注生産を開始する(受付期間:2015年2月10日~3月10日まで)。カラーレジン成型で作られた本商品は、ブロックをはめるような感覚で気持ちよく組み立てられるぞ(接着剤は必要となります)。なお掲載写真は原型サフ状態で無彩色だが、実際の商品は全パーツあらかじめ基本色のカラーレジンで成型されている。

Text=編集部

RCベルグ [<http://www.rc-berg.co.jp/>]



# ロードブリティッシュ

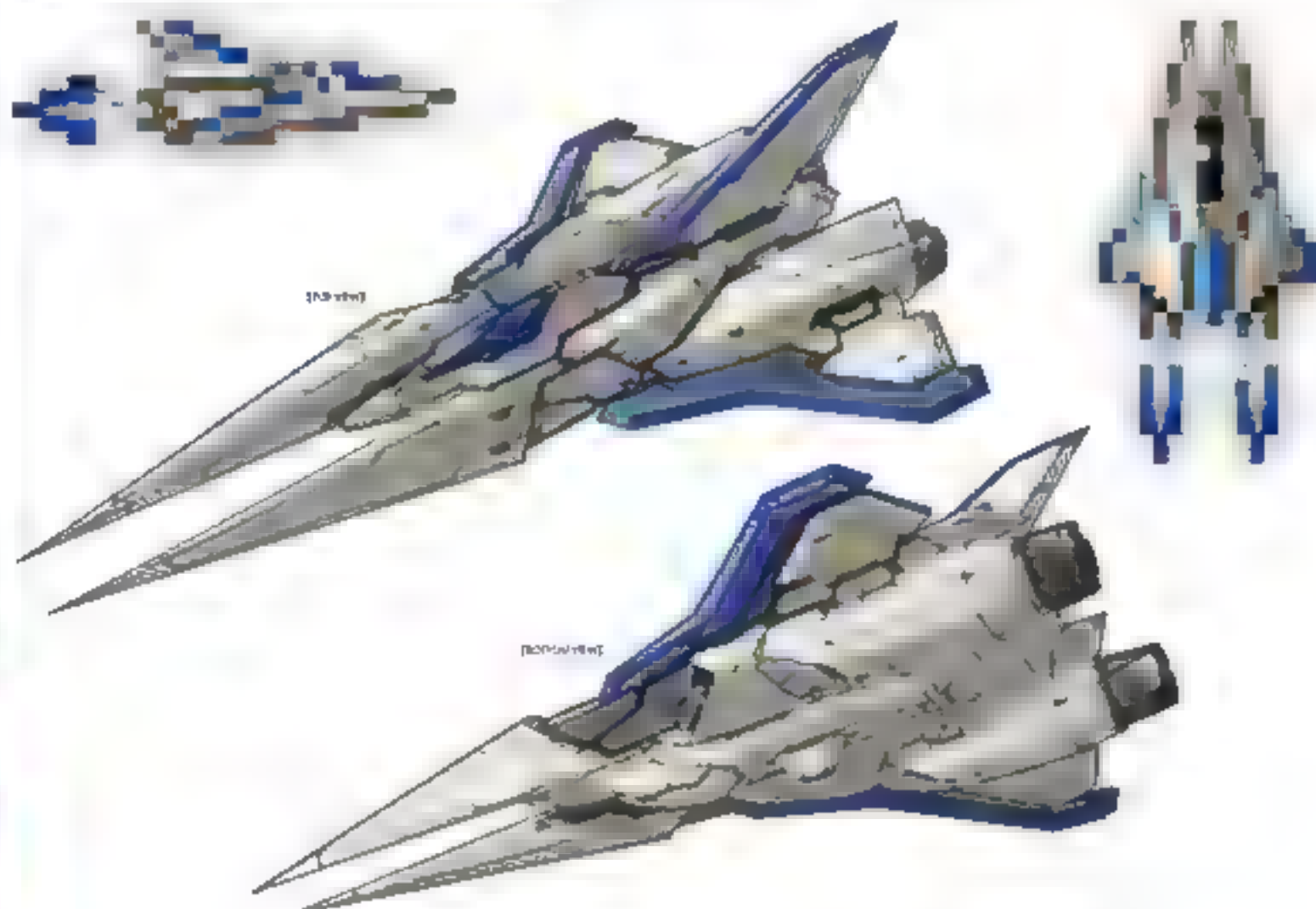
- 全長 1740mm
- RC
- 2015年2月8日
- 12000円(税抜)
- 原型製作 世合

※こちらの原型は監修中です。実際の商品とは異なる場合がありますのでご了承ください。





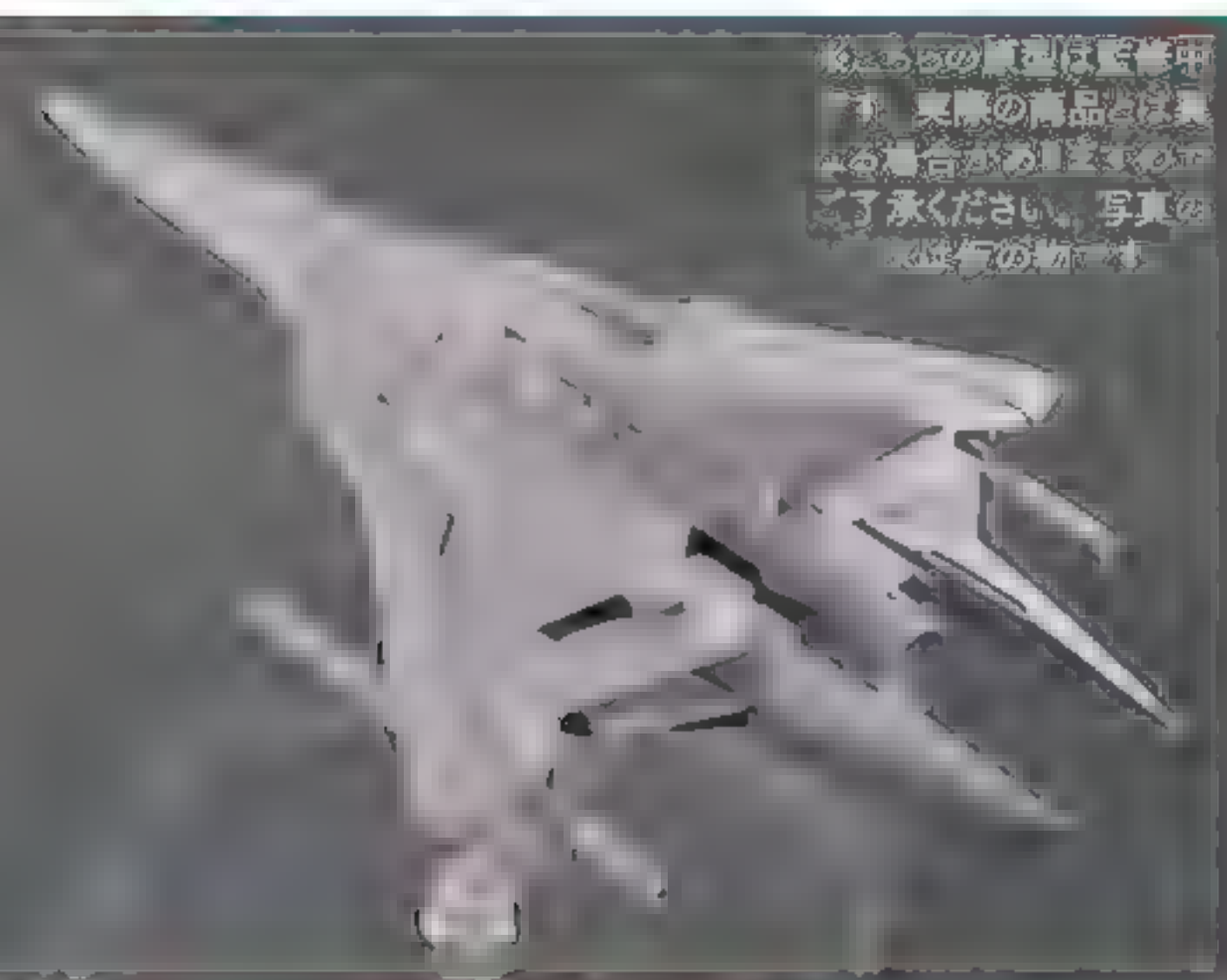
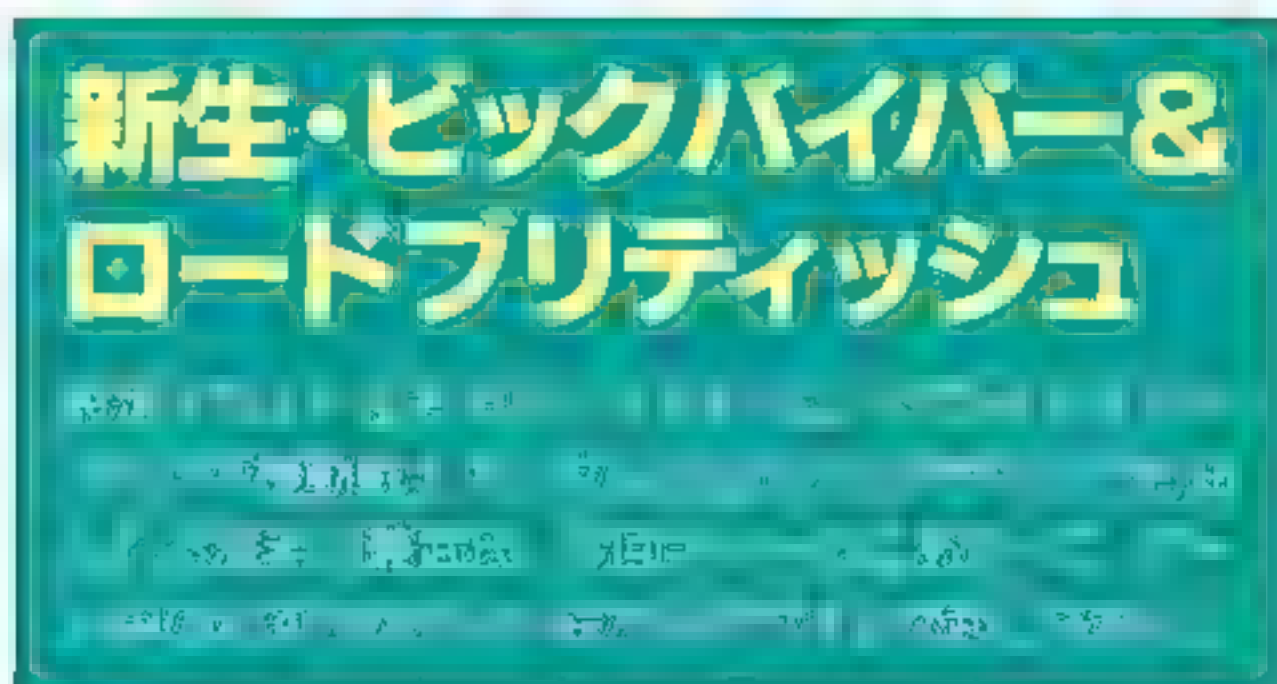
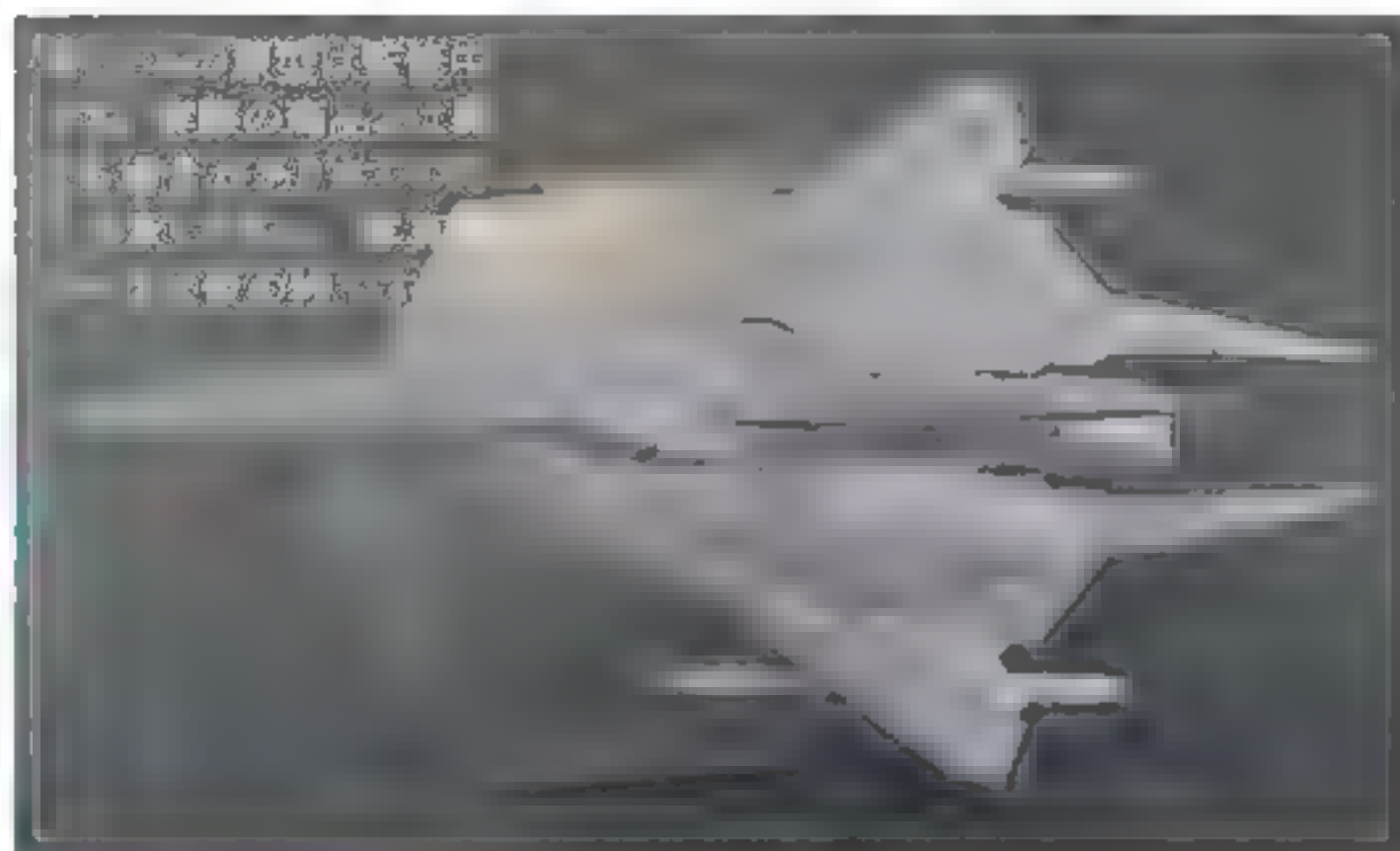
ベースにも注目。一カ所だけはがれる四角形のパネルは、最終面に登場した「床からはがれて飛んでくるパネル」を再現したものだ。穴の下に見える複雑な内部構造もパッチリ再現!



△ AMAN & R VIC VIPER (C) (C) R 【設定イラスト】



【設定イラスト】 △ AMAN & R LORD BRITISH (C) (C) R



※この模型は監修中  
※実際の商品とは異  
なる場合があります  
ご了承ください。写真の  
色は参考です。

## 関連作品

### 沙羅曼蛇

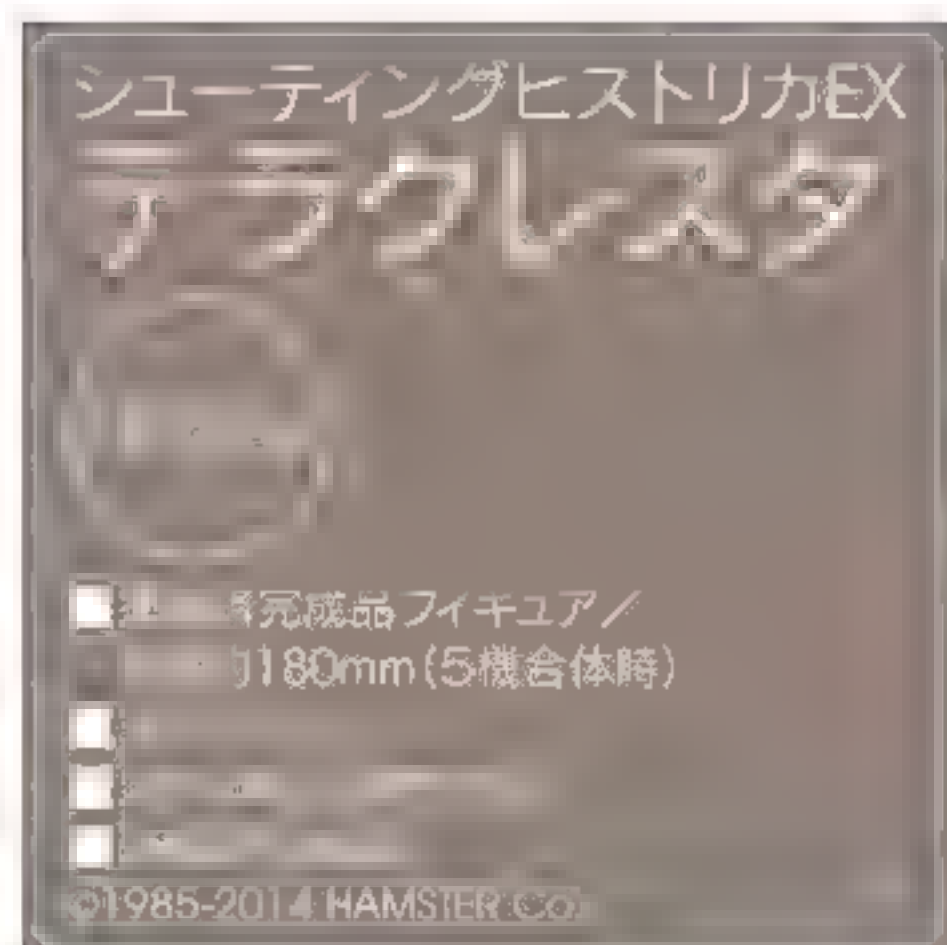
PSP「沙羅曼蛇 PORTABLE コナミ・ザ・ベスト」発売中  
パッケージ版:3024円(税込)  
ダウンロード版:2365円(税込)



# 『テラクレスタ』の自機が立体化！ 5機のメカが合体・分離！

Text=編集部

ニチブツこと日本物産を代表とする名作シューティング『テラクレスタ』の自機・ウイングギャリバーがフィギュアとして登場。分離した5機のメカのうち、1号機を中心に組み合わせることで、多彩な合体バリエーションを楽しむことができる。なおフィギュア化にあたり、ゲーム中のドットイメージを参考にリファインされた機体は、ゲーム『鉄騎』やアニメ「魔法科高校の劣等生」メカニックデザインに参加したメカニックデザイナー・出雲重機によるものだ。



**テラクレスタ**  
PS4 アーケードアーカイブス 『テラクレスタ』配信中  
823円(税抜)

※開発中のため一部商品と異なる場合があります。





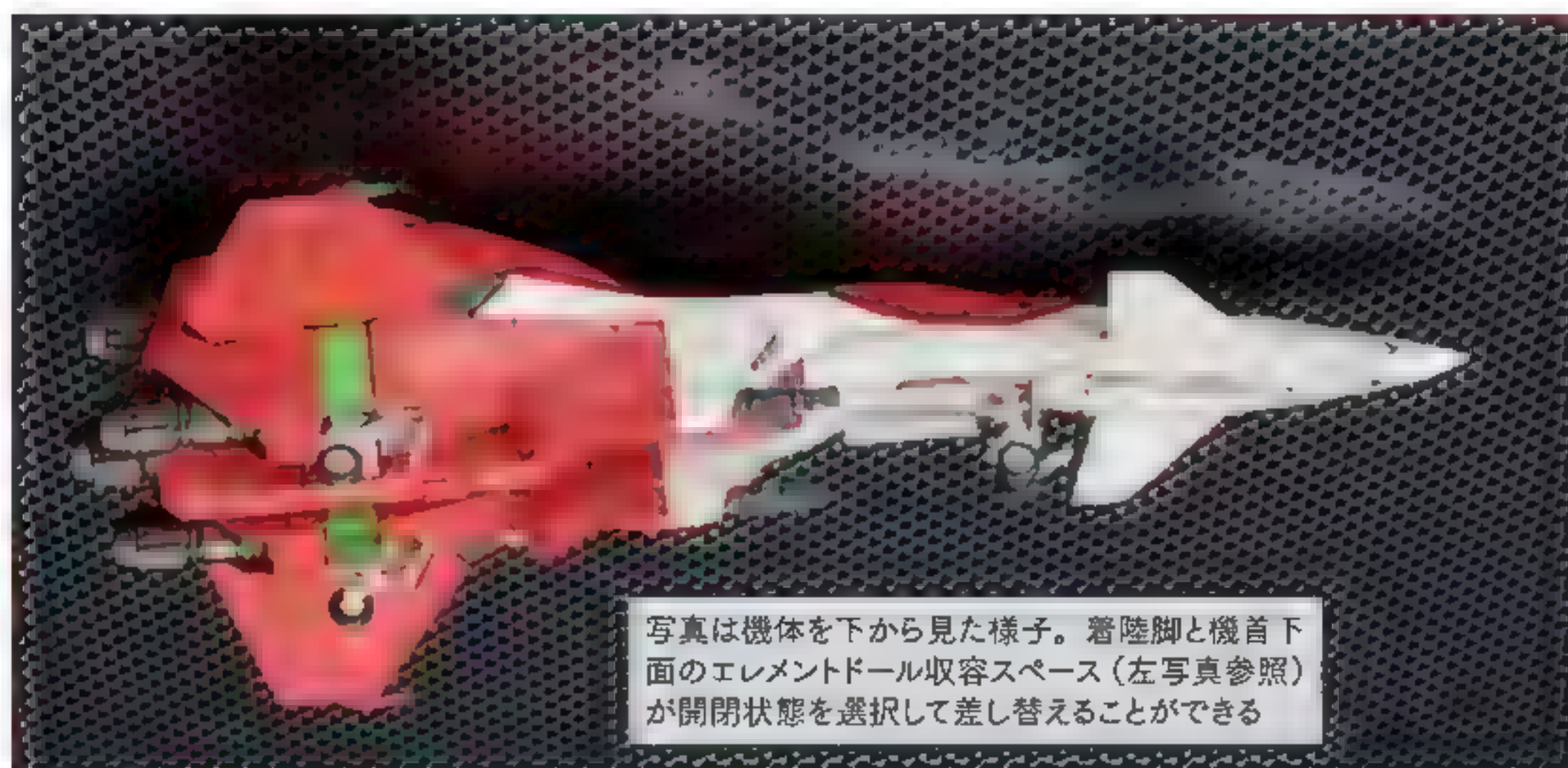
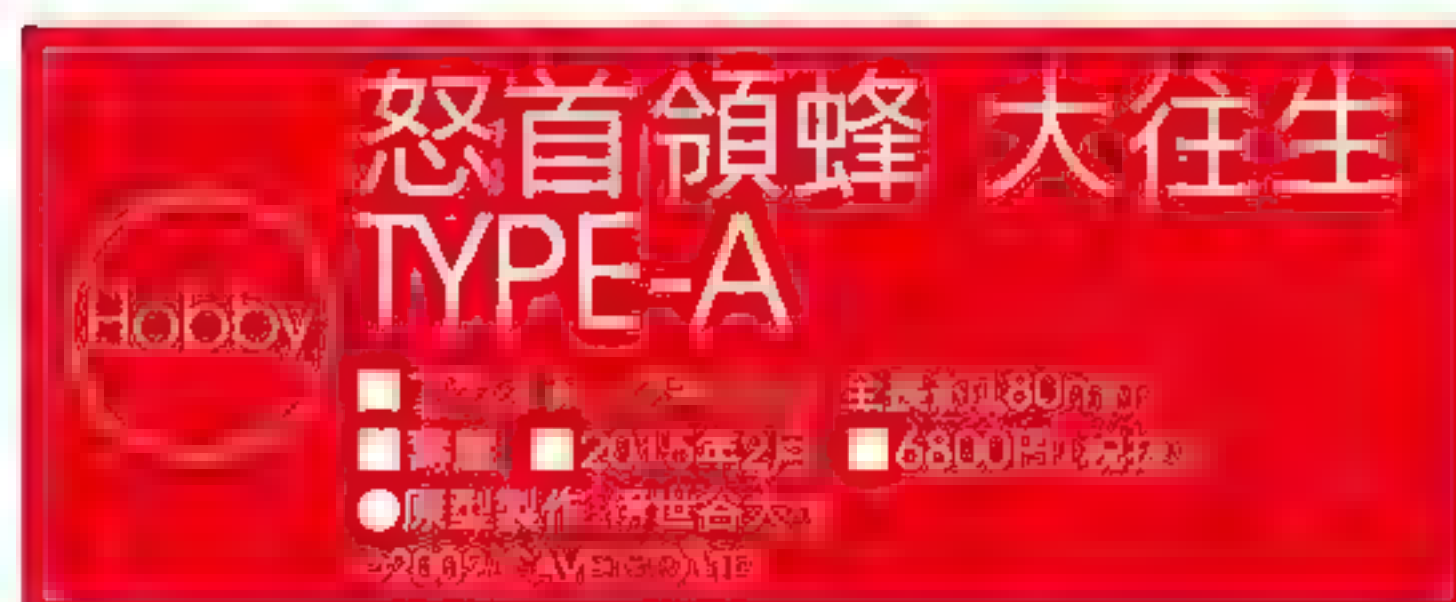
# 『怒首領蜂 大往生』 TYPE-A プラモデルで出撃!

Text=編集部

ケイブの名作シューティング『怒首領蜂 大往生』から、自機「TYPE-A」が1/144スケールでプラモデル化! キャノピーはクリア成形で再現し、コックピット内部も細かく再現。また、ロゴマークがシルク印刷された「フライングベース」も付属されるので、機体をさまざまなアングルで固定し、眺めて楽しむこともできるぞ。

※画像は試作品です。実際の商品と多少異なる場合があります。また、撮影用に塗装されています。

※本商品の組み立てには一部接着剤が必要となります。



写真は機体を下から見た様子。着陸脚と機首下面のエレメントドール收容スペース(左写真参照)が開閉状態を選択して差し替えることができる

## 関連作品

### 怒首領蜂 大往生

iOS『怒首領蜂 大往生』配信中  
500円(税込)





## 「『スタブレ』という過去の未来は現代でない」

1970年に開催された日本万国博覧会、通称「大阪万博」は、芸術、文化、そのほか多岐にわたる分野で衝撃をもって伝えられ、日本列島を文字通り、席卷した。誰も見たこともないような多人数用エレベーター、異形の異文化パビリオン、ひと目見れば絶対に忘れない巨大芸術「太陽の塔」、そしてアポロが持ち帰ったという「月の石」。三波春夫の「世界の国からこんにちは」はこの万博のテーマソングであり、当時の一般市民が世界と未来を体感できる……、あるいは体感できると感じさせてくれる、歴史的な大イベントであった。

……そして、ゲーセンにも未来があった。

1991年という年代は、「シューティングゲームサイド」の読者にとって、すっかり過去だろうか、それとも、つい昨日のような感覚だろうか。この世に生を受けていなかった方も多数、いらっしゃることだろう。『スターブレード』は、この年に稼働を開始した。当時のゲーマーたちは、この作品に未来を感じた。プレイヤーは有無を言わず宇宙戦争に放り込まれ、暗闇とか細い星光の中、あちこちの戦火を尻目に否応なく敵機の撃墜を迫られる。機体を操る自由はない。上下乱高下する戦闘機の動きにより、「胃がせり上がる」という感覚にさせられるのは、この時代の大型筐体作品のみが持ちあわせるロストテクノロジー。『スターブレード』の未来は、正しく繁栄しなかった。当時の未来は、現代ではなかったのだ。

『スターブレード』の演出は、しばしば映画に例えられる。誰が見たってスピルバーグであり、「スター・ウォーズ」に見えたのだ。「スター・ウォーズ」を名作とするかは議論の分かれるところであろうが、世界史に残る作品であることには間違いがない。『スターブレード』もそうだ。いや言い過ぎかな？ でもそこには本当に、未来を感じたのだ。これこそがサイエンス・フィクション、ということなのかもしれない。

こんにちは『スターブレード』。こんにちは未来。こんにちはBGM。さようなら現代？

時代を巻き戻したら未来が見えてきた。「月の石」の真偽なんてどうでもいい。

僕らのテクノロジーよ、永遠に。



■アーケード ■バンダイナムコゲームス ■1991年9月  
©BANDAI NAMCO Games Inc.

### 【移植・復刻】

PlayStation®Networkゲームアーカイブス『スターブレードα』配信中・617円(税込)  
Wiiバーチャルコンソールアーケード『スターブレード』配信中・823円(税込)  
iOS「NAMCO ARCADE」配信中

### 解説

Explanation

**アラキフミ** (文筆家・脚本家)

fumi arai

### イラスト

Illustration

**冬野灰馬** highma fuyuno

同テーマの二号連続掲載ということで、前作の静かな青いシーンとは正反対の激しい赤いイラストをお送りします。崩壊する宇宙要塞アイスバーグを背景に、お互い満身創痍の一騎打ち。一瞬の油断が死を招く、息詰まる最終決戦のイメージを誌面に再現しました。





# シューティングゲーム美術館 第10回 スターブレード The Museum of Shooting Game Art



オペレーション・スターブレード用特殊作戦機 FX-01  
 チーム・スターブレード ジオソード小隊機



# シューティング ゲーム名作選

面白いゲームを遊ぶことは楽しいけど、それを人に薦めるのもまた楽しいよね。「これ、ちょっと遊んでみないか？」本誌ライターがプライベートで遊び倒した、「マイベスト」なゲームを気ままに紹介するコーナー。

大傑作アクションシューティング  
ゲームボーイアドバンスに降臨！

『メダルオブオナー』といえば、FPSにうとい私でも知っているビッグタイトルのひとつである。その、よもやのゲームボーイアドバンス版！これをゲームショッ  
プで見つけた時の衝撃は今も覚えている。3Dの魅力を2Dに落とし込んだ傑作に違いない！もちろん、中身も期待どおりだった。演出から舞台設定までとにかく



っこいいのだ。銃撃や爆撃が飛び交う中、揚陸艇で上陸。爆撃機から降り注ぐ焼夷弾！石油缶を狙い撃って誘爆狙い！埋められた地雷を踏んで大爆発！最後のはただのミスだが、抑えたBGMの中、緊迫感あふれる侵攻が最高に熱いのだ。といいつつ、地雷で吹き飛んでさらに着地先にある地雷を踏まされる笑える素敵コンボもある。ハリウッド的なシリアス戦争映画に出てくるちよつとしたユ一モア的なセンスもあり、本作に

は一分の隙もないのだ。特に面白いのが、敵の支配地域に侵入した際、敵に見つからないように隠れながら進むタクティカルステージ。巡回している兵士の背後から近づく。サーチライトに照らされないようにルートを確保し、敵の兵士からも身を隠しながらそろそろと進む。そして銃声がないように銃で殴る！凄腕の工作員になったような気分になれるのがいいんだよ。

たまに敵兵から発見されてドイツ語ですどく叫ばれ、警報をガンガン鳴らされまくって敵兵が四方から現れた挙句、ハチの巣にされたりもする。ただ、それはそれでいいっていうか、あまりにも見事なハチの巣っぷりにやる気がよ  
りいつそう満ちてくるのだ。慣れ  
てくると逆にわざわざ警報を鳴ら  
し、敵兵を返り討ちにするとい  
う力業もできなくもない。そう、こ  
ういうのを待っていたのだ。難し  
さと楽しさの両方が調整されま  
ったルートを、勇気と知恵とテク  
ニックを振り絞って進むのも確  
かに燃える。けれども、やりたい放  
題にやりたいときもあるわけだ。  
そういうことを許してしまう本作  
の懐の深さが非常に嬉しい。  
話がすっかりやりたい放題のほ  
うに流れてしまったが、敵の秘密  
基地に侵入したときの興奮度は非  
常に高い。破壊対象がある建物の  
内部に潜入し、ターゲットに時限  
爆弾を仕掛けるときが抜群にい  
いんだ。仕掛けた後は爆発に巻き込





灯台を確保の図。墜落した飛行機の機密情報を確保なんて任務もあるぞ。ソクソクするねえ！

戦車に乗って暴れ回るシーンもある。右往左往する兵士を追い回すのが面白すぎる



うなれ、ロケットランチャー！ 威力が大きく連射が効かない漢の兵器。使いどころを選んでぶちかまそう

まれないようにその場からちよつとだけ離れる必要があるのだが、慣れてくると爆発をいちいち見守ることなく、次から次へターゲットに爆弾を仕掛けられるようになる。そして爆発音が遠くから聞こえるたびに「無駄なくスムーズに次の任務に向かう俺、かつこいい」などとニヤニヤできてしまうのだ。

しかし、ずっと悦に入っているほど本作は甘くない。敵の支配地域に潜入した後は、当然のように脱出をしなければならぬ。もちろん侵入はばれているので、殺る気まんまんで敵兵が襲い掛かってくるのだ。時には四方を囲まれ十字砲火を食らったり、倒しても倒しても増援が現れる絶体絶命のピンチに陥ったり。物陰に隠れるようにして兵士たちを攻撃していると、空から何と焼夷弾が！

ゲームからあふれ出る阿吽の呼吸というか、「激しいの好きでしょ？」って作りが最高だ。ああ、大好きだともー 一方的に蹂躪されたつてのに、再開時には再び立

ち上がる気になれるプチ絶望感がたまらねえんだよおお！

終盤ステージにいたっては、敵が出てきた瞬間に秒殺され、思わず爆笑したことさえあった。逃げ場のない小部屋の中で、ロケットランチャー&手榴弾&マシンガン&ライフルの波状攻撃ってひどすぎだろ！

それでも、タクティカルステージで鍛えられた分析力が無意識のうちに発揮されていき、猛攻でさえも攻撃の隙を見抜き、ノーダメージで突破できるようにさえなってしまう。もはや最高以外の言葉がないほどだ。

『メダルオブオナー』シリーズには「ひとりで敵部隊を殲滅する」というヒロイックなテーマがあるそう。本作もその例にもれず、超人的な活躍を楽しむことができるのだ。この素晴らしい作品をゲームボーイアドバンスだけにとどめておくのはあまりにも惜しい。バーチャルコンソールなどでの復刻を大いに期待したい。



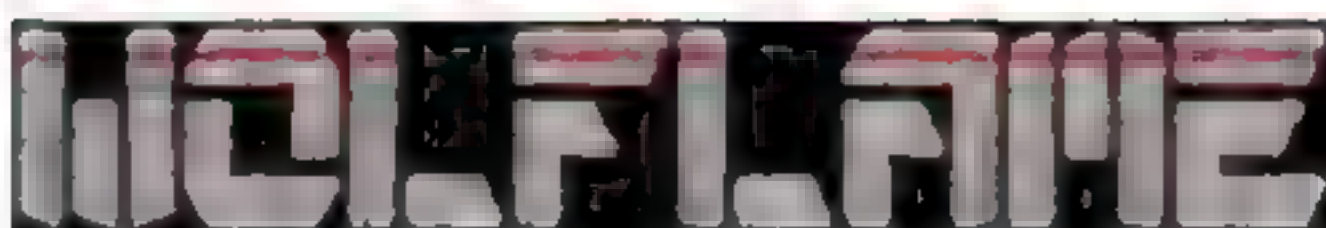
最終ステージにて。手榴弾でまとめて吹き飛ばすのが楽しいけど、間合いをミスると大反撃が！

疑似3Dシューティング面もある。どのステージもクリア時にぎりぎりの体力しか残らないのがまたいいんだ



写真ではわかりにくいですが、爆撃機から焼夷弾が雨あられと降ってくる。最高に熱いシーンなんだよ！





**ASTRO PORTの新作は弾幕世代以前の『雷電』などに代表される硬派なシューティング魂を受け継ぐ最高峰の1作!**

一瞬の気の緩みは高速弾の餌食になるぞ

同人&インデーズゲームを  
応援する専門コーナー

# 同人 SHOOTING GAMESIDE

力が入ったシューティングが登場  
し続ける同人界隈。今、シューテ  
ィングの未来は同人界が切り開  
いていると言っても過言ではない!

text:風のイオナ(シティコネクション)



ヴォルフレイム Windows

■Windows 8/7/Vista/XP  
■ASTRO PORT  
■2014年5月発表  
■パッケージ版:1800円(税抜)  
ダウンロード版:1500円(税抜)  
©2014 ASTRO PORT

## ASTRO PORT 待望の新作 縦スクロールシューティング!

長い歴史のある2Dシューティ  
ング、その基本はスクロールの方  
向に強制ないし任意に進んでいき、  
敵の攻撃を避けつつ弾を撃って敵  
を破壊する、というものだ。この  
シンプルなシステムを基本に、時  
代ごとの流行を彩ってきた。近年  
は敵弾が華麗な花火を描くかのよ  
うに画面を弾いっばいで埋め尽く  
す弾幕ゲーと呼ばれるタイプが多  
かったように思う。そうした移り  
変わりの中で過去に流行ったスタ  
イルのシューティングの新作が登  
場してもいいんじゃないか、とた  
びたび思うことがあった。

今回紹介するASTRO PORTの  
『ヴォルフレイム』は、まさにそ  
うした希望を抱くシューターの思  
いをど真ん中から撃ち抜くシュー  
ティングに仕上がっている。80年  
代中盤から90年代前半にかけて東  
亜プラン、セイブ開発、タイトー、  
コナミ、テクモ、アイレム、ナム

コ、とさまざまなメーカーが縦ス  
クロールシューティングをアーケ  
ードでリリースしてきた。そうし  
たメーカーの縦シューらしさのカ  
ケラをたくさん集め、「シューティ  
ング黄金時代の熱さよ再び!」と  
いう思いの結晶となったのが『ヴ  
ォルフレイム』だ。

本作は東亜プランの作品や『雷  
電』シリーズによく見られた、敵  
弾の速さによって難易度を調整し  
ているタイプのシューティングで  
ある。敵弾と難易度については後  
述するが、敵の弾数が多いが、弾  
速が遅くて見て避けることができ  
る弾幕系と違い、一瞬の気の緩み  
でミスしてしまう、そんなシュー  
ティングだ。こういったシューテ  
ィングは進化の途中で過去のもの  
となったスタイルだが、本作では  
そこに徹底的にこだわりのプレイ  
ヤーを20〜25年ほどタイムスリッ  
プさせてくれるのだ。あの頃のシ  
ューティングが好きだったすべて  
のシューターにささげたい1作で  
ある。



## パワーアップは全3種類！ 左右別々のショットも可能！

本作の独創的なシステムがパワーアップシステム。自機のパワーアップを左右のオプションで別々に付けることが可能なのだ。オプションに装着できるパワーアップは3種類。赤は1発の攻撃力は低いが連射ができて扇状に広がるショット。最も使いやすい、シューティングではノーマルショットとしてもよく見られるタイプの武器だ。青はザコ敵を貫通し、固い敵には粘着してダメージを与える

続けてくれるレーザー。往年のシューティングファンには「TATSUNO」のサンダーレーザーと同タイプと言えはわかりやすいだろうか。緑は範囲は狭いが高い攻撃力が魅力のレーザータイプの武器。こちらは敵への粘着はないので自分で敵を狙いながら攻撃していく必要がある。これら3種の武器をプレイヤーの好みや場面に合わせて左右に装着していくことが本作を攻略する鍵だ。



パワーアップアイテムの左右に付いている矢印、これが自機のどちら側にオプションが付くか、またはパワーアップするかを目印になっている。左右のパワーアップアイテムは交互に出現するので、均等にパワーアップさせることができる

本作で視覚的に引き込まれてしまうのが、背景だろう。市街地に始まり、森林や海越え、さらに敵の軍事基地に加えて線路の上を軍事列車が走ってくる演出、とどめは宇宙へと舞台を移す超展開。どの場面も80年代から90年代にかけて「あつたなあ」と思わせてくれる縦シューお約束の舞台ばかりだ。これらの舞台設定はすべて狙ったことだろう。あの頃の縦シューを背景でもよみがえらせる、そんな思いも本作からは感じられる。

こうした舞台を進んでいく本作の全ステージ数は10とかなりのボリュームだ。シューティングで全10面と言って真っ先に思い出されるのは『究極TIGER』だろうか。80年代のシューティングの代表格と同じステージ数を用意してくるあたりには、当時のゲームと同等のボリュームを感じてほしいといった熱意が感じられる。

本作は往年の名作シューティングを意識した作りではあるが、誤解のないように言っておくと万人



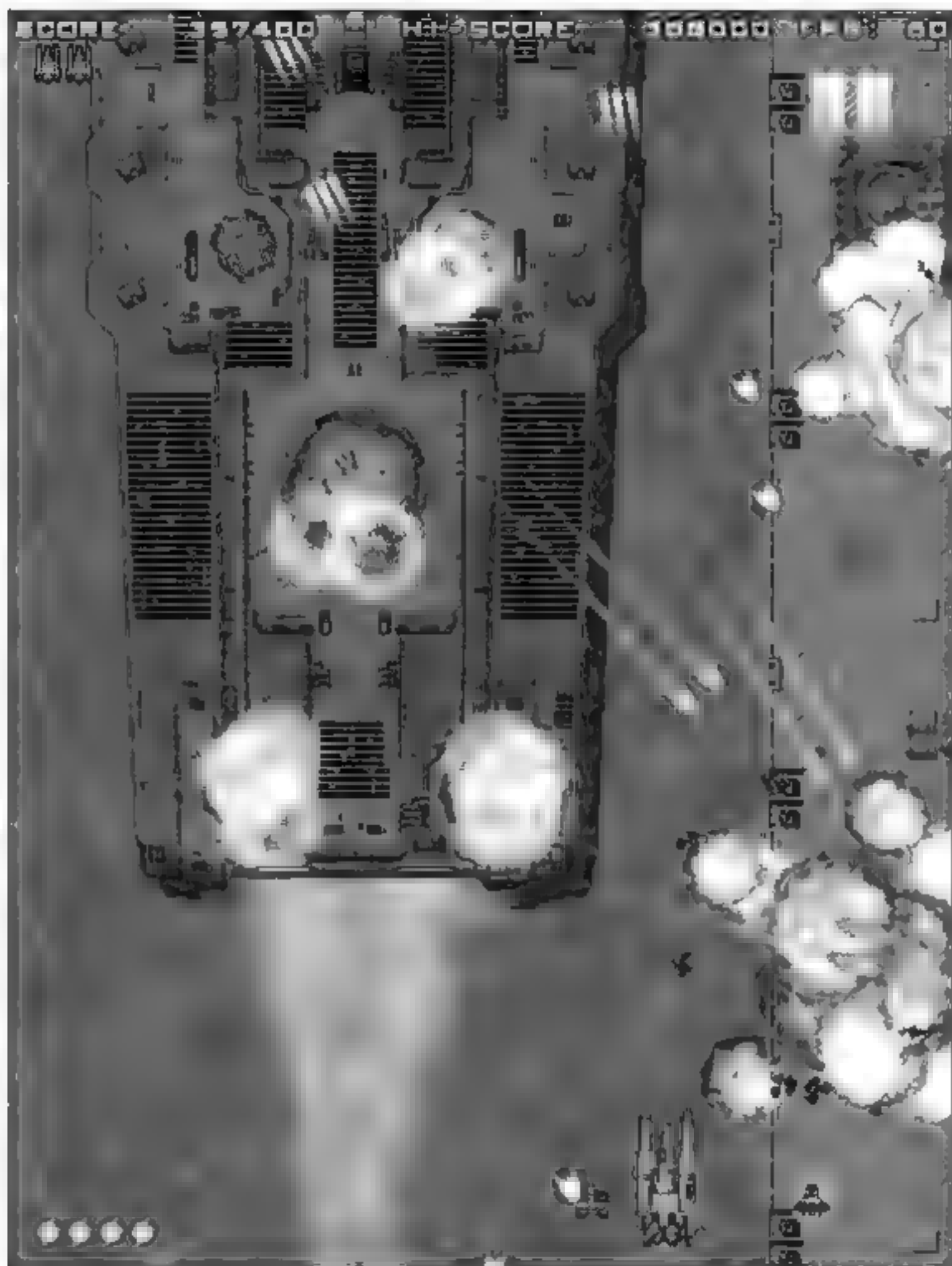


に楽しめるシューティングだ。その秘密である難易度調整について説明したい。また、本作はボムも使えるので、『雷電』タイプのオードックスなシューティングのように遊べるのも持ち味のひとつだが、それが最大の売りではない。本作はプレイ直後なり後日なり、再び遊びたくなる麻薬的魅力が一番の売りだと思う。

では本作の持つ麻薬的要素の秘密は何か。それは至ってシンプルな次の3つの要素から形成されている。ひとつ目は扇状に広がった赤のパワーアップショットでさながら『雷電』のバルカンのように広角に撃ちまくり、圧倒的火力でザコ敵や中型の敵を蹴散らしていく爽快感。2つ目は空中の敵が撃ってくる低速弾を避ける、初心者級の弾避けの楽しさを味わう楽しさ。最後は地上の敵が撃ってくる高速弾を避ける、上級者でも感じる事ができる弾避けのスリル。そしてそのスリルはいつしか快感に変わる。この3つの要素が混ざ

り合い、繰り返して体験したいという麻薬的欲求に変わってくる。そして冒頭でも述べた絶妙な難易度調整は、前述の楽しさとスリルを味わえる2種の弾避けにある。約9割の低速弾が低難度を、そこに絡む約1割程度的高速弾が高難度を形成する。このブレンド具合が実に絶妙。初心者レベルの弾避けを繰り返す中での高速弾による被弾は、単に自分の油断で被弾したと思わされる。それにより本作は難しいゲームだというストレス

を感じさせず、適度に爽快感とスリルを味わえるゲームだとプレイヤーに認識させ、繰り返し遊ぶきっかけとなっていくのだ。本作が80年代当時アーケードゲームとして稼働していたら間違いなくロングヒットを記録していただろう。ゲームセンターで長年親しまれたシューティングのように、本作も末永く遊ばれてほしい。シューティング好きがシューティング好きのために作った最高峰のシューティング、ここにありだ。



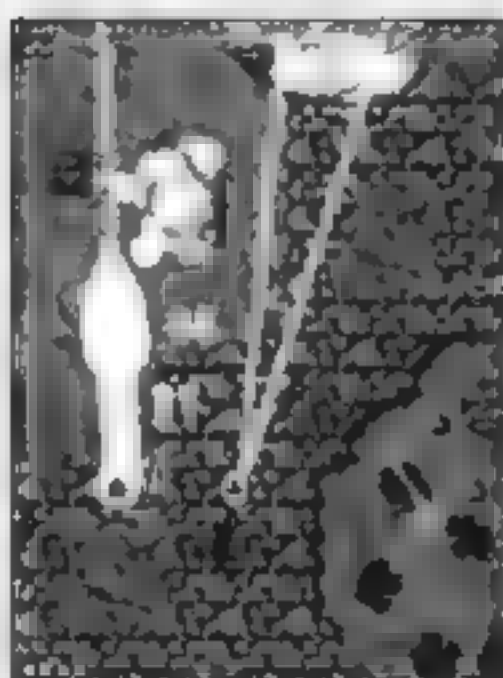


# 全面クリアは体力、気力、集中力との闘いだ!! プレイヤーに襲い掛かる『ヴォルフレイム』全10面大紹介!



## 1面

戦いは市街地からスタート。ビルの際間を縫うアスファルトを多数の戦車が行き交う。難易度は低いが、戦車の撃ってくる速い弾は1面とは言え要注意。ボスはデカイ装甲車が2機。1機でもキツイのに2機という、泣きつ面に蜂状態の攻撃は80年代の縦シューでもよく見られたシーンだ



## 2面

市街地を抜けると人里離れた森林へと戦いの舞台が移る。所々見られる廃墟はかつてこの地に住んでいた人々のものだろう。こうした舞台背景のシチュエーションはシューティングのお約束的雰囲気もあって一やりとさせられる。森の空き地に現れる戦車は先手必勝で攻撃していこう



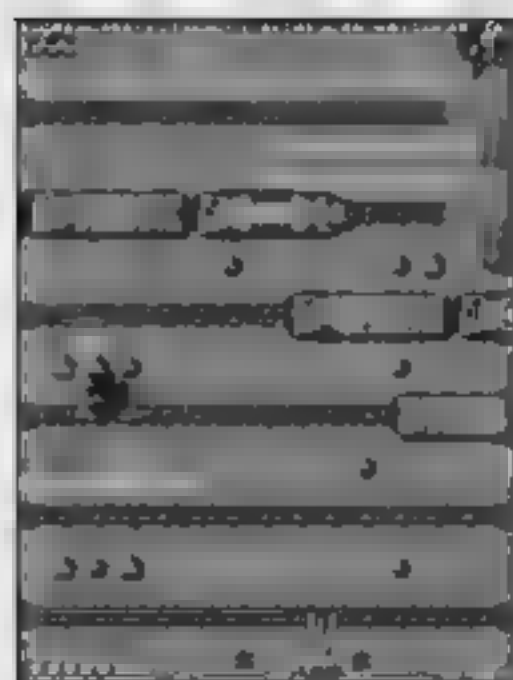
## 3面

森林を抜けると軍事施設のような場所に出る。施設が自軍のものか、敵軍に侵略された場所なのかは定かではないが、敵軍の占領地になっているようだ。開閉式の扉下からの攻撃や、回転しながらリング状の弾をばらまく砲台の登場など、軍事施設らしい攻撃で攻めてくる



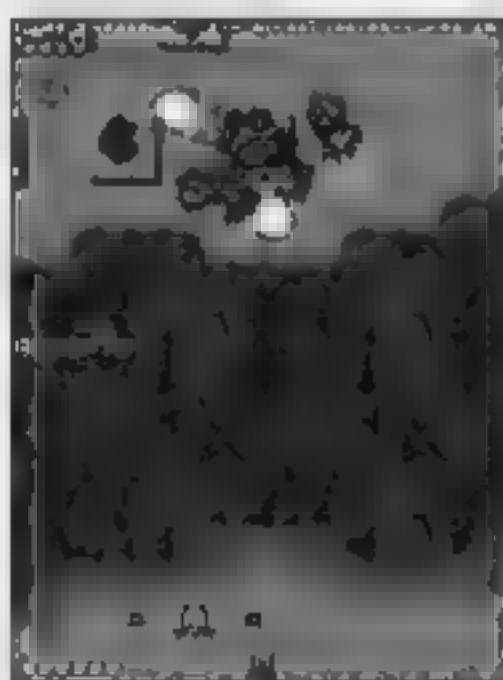
## 4面

軍事施設を越えると、これもシューティングにはお約束とも言える海越えステージだ。道中はボートのほかに小型、中型の戦艦などが海上や海上基地の中から攻撃をしてくる。ボスはプレイヤーの予想どおり巨大戦艦が登場。しかし、その後の展開はプレイヤーを驚かせることだろう



## 5面

海を越え、再び陸地に着くとまた別の軍事施設へ。この施設には鉄道の線路が引かれている。おそらくこの鉄道が敵軍の補給用物資などを輸送しているのだろう。敵軍の勢力を補助する軍事列車は遠慮なく破壊しまくろう。ボスも巨大軍事列車2台が登場し、激しい攻撃を仕掛けてくる



## 6面

鉄道の走る線路の先は山岳地帯へとつながっていた。いくつもの崖を上空から越えて山頂へたどり着くと敵軍の司令本部基地になっていた。ボスは飛行型の攻撃機だ。レーザーとばらまき弾の混合攻撃に加え、最終形態では4本の追跡型レーザー発射装置が自機を執拗に狙ってくる



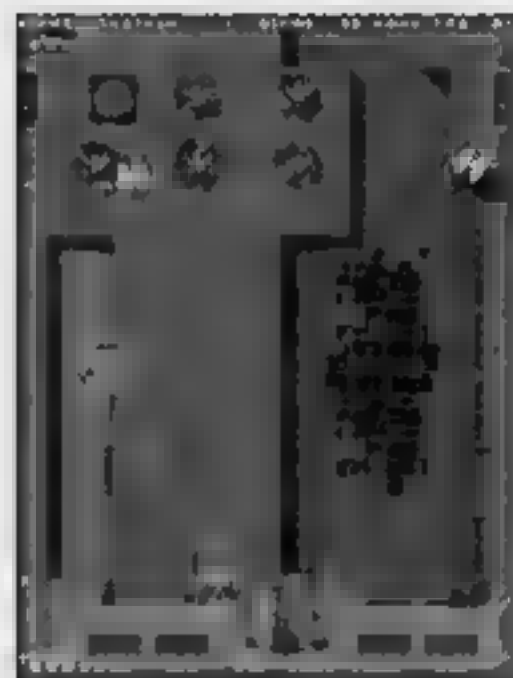
## 7面

戦いの舞台は宇宙へと変わる。自機のほかにも自軍の戦闘機が多数宇宙へと出撃する演出も挿入される。道中はさまざまな大きさの宇宙戦艦が画面両サイドから登場し、自機の行く手を遮る。中盤には背景に浮遊大陸が登場、『スターフォース』などへのオマージュも感じられる



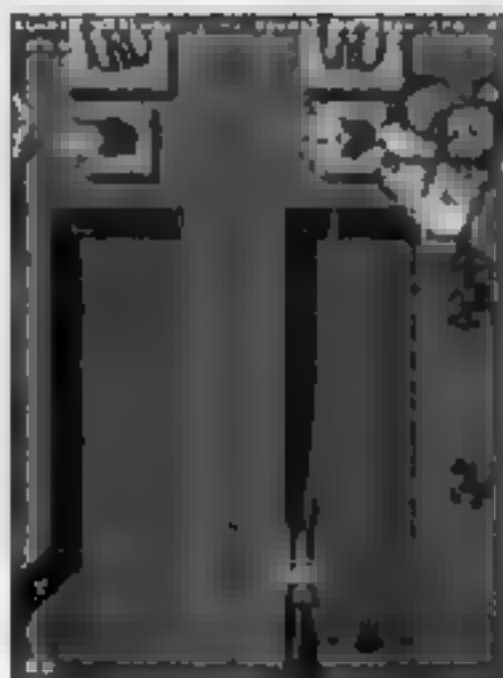
## 8面

宇宙面その2。道中破壊できる障害物の小惑星が正面から飛んてくる。小惑星は破壊すると小さく分裂するが、自機と距離が近づくと軌道を読めずにミスすることも多いので、近距離の小惑星は撃たずに避けてやり過ごしたい。小惑星のギミックは『沙羅曼蛇』4面のオマージュだろうか



## 9面

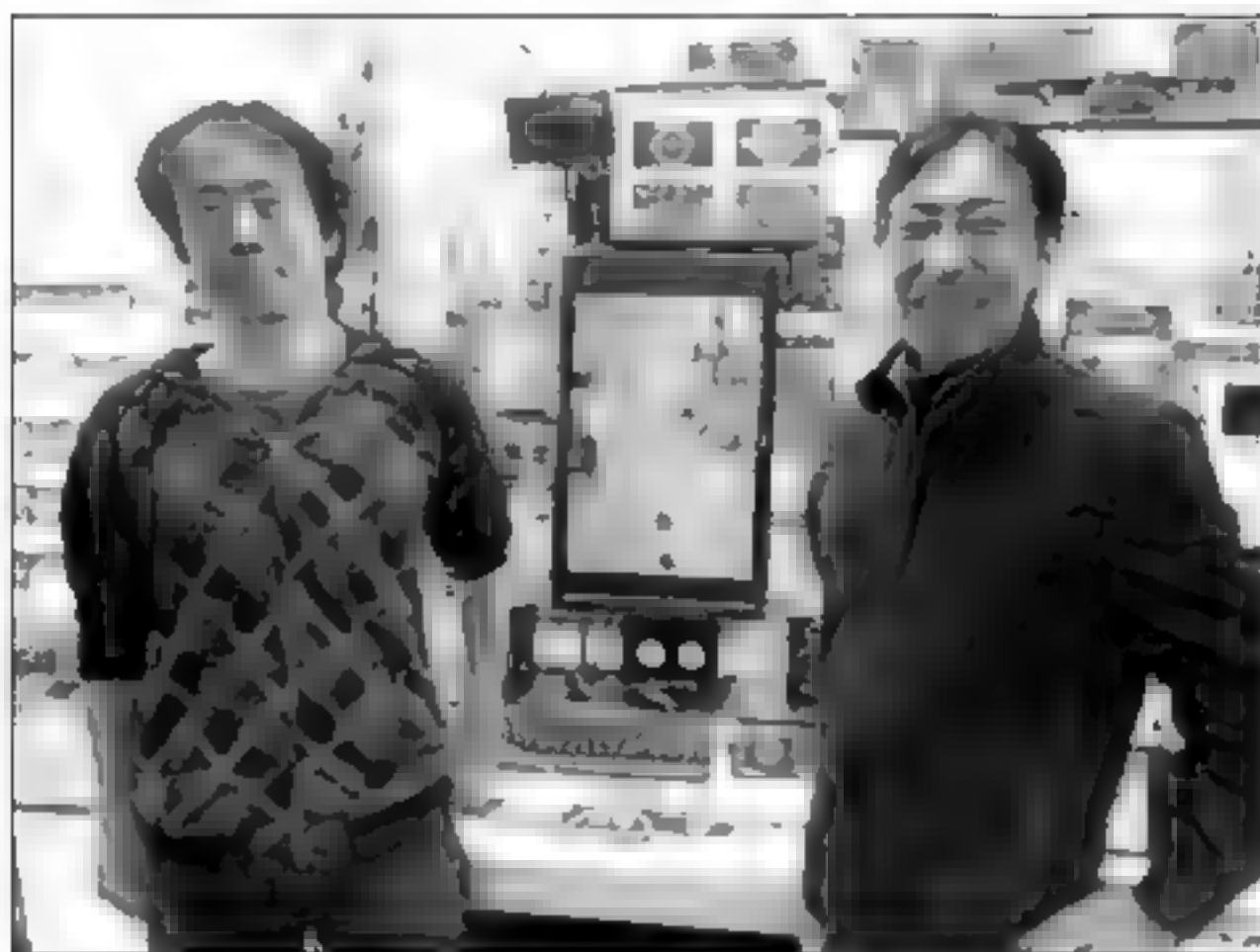
宇宙空間を越えた先には、敵軍の宇宙軍事基地が待っていた。かなり荒れ果てた施設内で敵軍も巨大な砲台を多数設置し、地上と空中双方から総攻撃を仕掛けてくる難関となっている。ボスは同じ外見の戦闘機2機が全く別々の攻撃をしてくる。特に自機を狙う誘導弾は注意だ



## 10面

ついに到達した最終面は敵軍の宇宙基地にある総司令本部といったところだろうか。前の面で敵の最前線を突破した後の不気味な静けさが緊張感をあおる。注意したいのは自機の周辺に登場して回転した後、突っ込んでくる敵だけだ。そしてステージの最後にはラスボスが控えている





『ヴォルフレイム』制作スタッフ

ASTRO PORT

オーダン&サクインタビュー

(写真左)

(写真右)

男気あふれる硬派な縦シューティング『ヴォルフレイム』を発表したASTRO PORT。そこに行き着いた理由を2人から深く探る!

Interview 風のイオナ(シティコネクション)

撮影協力-三月兔 魔窟店

(2015年1月に閉店後、サンゲットが新規オープン予定)

『雷電』リスペクトでアーケード風ゲームへの回帰を実現

——本誌「Vol.4」で紹介した『サクゼウス』以来の登場ですね! まずは『ヴォルフレイム』の担当から教えてください。

**オーダン** プログラム、背景グラフィック、エフェクトを担当しています。

**サク** 自機キャラ、敵キャラ、音楽、設定などです。ほかは効果音担当のおさびしを入れて3人で作っています。

——ASTRO PORTさんの縦シューは2008年の『魔女ボーグメグリロ』以来なのが意外です。  
**オーダン** 前作と前々作でアーケード風ゲームからの脱却を目指していたんですが、実はその2作の反響があまり良くなく、ウチに期待されているのはアーケード風ゲームなんだなって思い、ひねらずに普通に作ってみたかったんです。  
**サク** 僕はアニメの「宇宙戦艦ヤマト2199」でお互い長いビ-

ムを撃ち合ってるのを見て「これシューティングで避けられるんじゃないかな」って思い、そこから縦シューを作りたいなって思ったんです。そしたらオーダンが縦シュー作りたいて言ってきた。

——お互いが別々に縦シュー作りたいて思ってたんですね。

**サク** 実は『魔女ボーグメグリロ』の後に2作ほど縦シュー制作にトライしたんですが、作ってるうちに自分たちで何がやりたいのかよくわからなくなってきた……。

**オーダン** その作っていた縦シューは弾幕系だったんですが、その頃に「クリムゾンクロバー」が出て、これは勝ち目ないなって……。

——そして完成した『ヴォルフレイム』は弾幕ゲー前夜と言えるゲームデザインになっています。もつと言うと『雷電』の影響が非常に濃いゲームですよ。

**オーダン** 初期はもっと『雷電』してたんですが止められました(笑)。そこから左右のオプションに別々のパワーアップを付けるア

アイデアにつながったんです。

**サク** 当初はすごいもめたんですよ。オーダンは『雷電』まんまのゲームを作りたいがってたけど、僕はそうじゃなかったんで。

**オーダン** 僕が『雷電』好きっていうのもありますが、そういうゲームがウチに求められてると思ってたんですよ。

**サク** 最終的にメカは『雷電』リスペクトで、ゲーム性はオリジナル要素を入れるっていうコンセプトに落ち着きました。

——両サイドのオプションは自由度があつていいですよ。僕がプレイしていて一番驚いたのはステージ数が10あることでした。『究極TIGER』か?! って(笑)

**サク** ステージは最初から10と決めてました。長すぎるくらいがちょうどいい時代があつたし、これはこれで懐かしいぞってことで。

——あと戻り復活制も昔のシューティングっぽいですよね。  
**オーダン** ゴリ押しでクリアされたらつまらないですからね。

はみ出しヴォルフレイム その1 Q. 『ヴォルフレイム』で『雷電』以外にリスペクト、オマージュを取り入れているゲームは?

A. 『A-JAX』の一部の敵の攻撃がオマージュになっています。たとえば3面の輪っか弾とか、最終面で敵が自機を囲んでくるギミックなどがそうです。あとは『TATSUJIN』のパワーアップ。色と性能も似たような感じになっています(オーダン)



**サク** それに戻り復活はミスした直後に「ここをクリアすればいいんだ！」っていう壁がわかりやすいってというのが理由です。

——昔のシューティング好きからの反響も大きそうですね。

**サク** 『雷電』ファンからの反応は多いですね。一番早かったのは海外ユーザーからの反応でした。

**オーダン** ありがたいことに冷ややかな反応はないですね。前作の『STEEL STRIDER』はそういう反応が多くて……（苦笑）。

**サク** 『STEEL STRIDER』はマウスを使うので「普通にパッドだけでやりたい」という反応が多くて、しまったって感じで（笑）。

——そうした作品を経て『ヴォルフレイム』というド真ん中剛速球のシューティングが生まれたわけですね。開発中に苦労した点やこだわった点がありますか？

**オーダン** 一番は影の表現です。空中の敵を破壊後、地上に落ちていくときの影が敵機の形を描画しているんです。あと、多脚の敵の

脚が上がったときなんかはちゃんと影も離れたりと、細かいところでこだわってるんですよ。

**サク** 僕は戦車の砲塔や戦闘機などの発射口を全部赤くしている点ですね。これが自分を向いているときは「殺されるからね？」っていうサインなんです。その表現は一番こだわった点ですね。

**オーダン** あと、ボスの特殊攻撃で赤い線が自機を追ってきたり発射前に撃ってくるラインに止まったりしますよね。あれはFPSなどでスナイピングされたときの演出をシューティングでやったらカッコイイかなって思ってたんです。それにそういう前兆があればどんな速い弾を撃ってきても許されるかなって（笑）。

——むしろプレイヤーからしたら「優しい！」って感じですよ（笑）。あと難易度によって仕様の变化はありますか？

**オーダン** 4種の難易度それぞれでラスボスが違います。難易度を変えてプレイしたプレイヤーを驚

かせたかったので。

**サク** 難易度は調整が大変でした。最初EASYとNORMALが面白くなくて。弾が速いと難しいし、全然撃ってこないのもつまらない。で、思いついたのが低速弾を思いっきり遅くしてふわふわ牽制しながら飛んでくるようにして、そこに高速弾が突っ込んでくるようにしたら「これでいいんだ！」って。

——EASYでも油断すると死にますもんね。でもEASYでも食らうあの高速弾が熱いんですよ！ほかに2人で意見がぶつかった点などはありますか？

**サク** 7面の宇宙艦隊が登場するシーンはもめたよね？

**オーダン** うん。僕は『怒首領蜂』3面みたいのに、いっぱい砲台を付けた宇宙戦艦を上から見下ろすように登場させかったんですよ。

**サク** そういふのはいろいろなゲームで見えてきたから、見たことのない演出にしたいってことで、横向きに登場させたんなんです。

**オーダン** でもたまに意見が割れ

たくらいで、ほかは順調に開発が進んだ感じですね。作り始めてから完成まで半年くらいでしたから。

**サク** 自分のやりたいことも全部できました。長くて速い通常弾に狙い撃たれるっていう、自分で遊んでも悔しい思いもしています。

——お互い縦シュー作りたいってところから始まってからでしょうね。でもこれはぜひ『雷電』ファンに遊んでほしいですよ。

**オーダン** そうですね。『雷電』リスペクトを前面に出したんで、『雷電』のようなシューティングをやりたいと思ってる人にはぜひ遊んでみてほしいですね。

**サク** あと、『ヴォルフレイム』って高速弾に当たった瞬間、時間が止まった気がするんですよ。これもシューティングの醍醐味だなと。

キャッチコピーで「神経が加速する」って書きましたけど、『ヴォルフレイム』は時間が止まる……走馬灯が見えるゲームです！

——素晴らしい！自分もまた走馬灯が見たくなりました（笑）。

はみ出しヴォルフレイム その2 Q. EASY、NORMAL、HARD、INSANEという4種類の難易度調整の担当は？

A. 「EASYとNORMALは僕が調整していて、この2種は通常弾と高速弾のスピードの差が激しいです」（サク）「HARDとINSANEは僕の調整です。この2種の難易度は通常弾と高速弾がどちらも速く、あまり速度差がなくなっています。ちなみにINSANEでは敵が自機を見つけると速攻で弾を撃ってきます」（オーダン）



# BEEPのゲームを 楽しむコラム

10倍

レトロPC最後の桃源郷から  
ザナドゥ

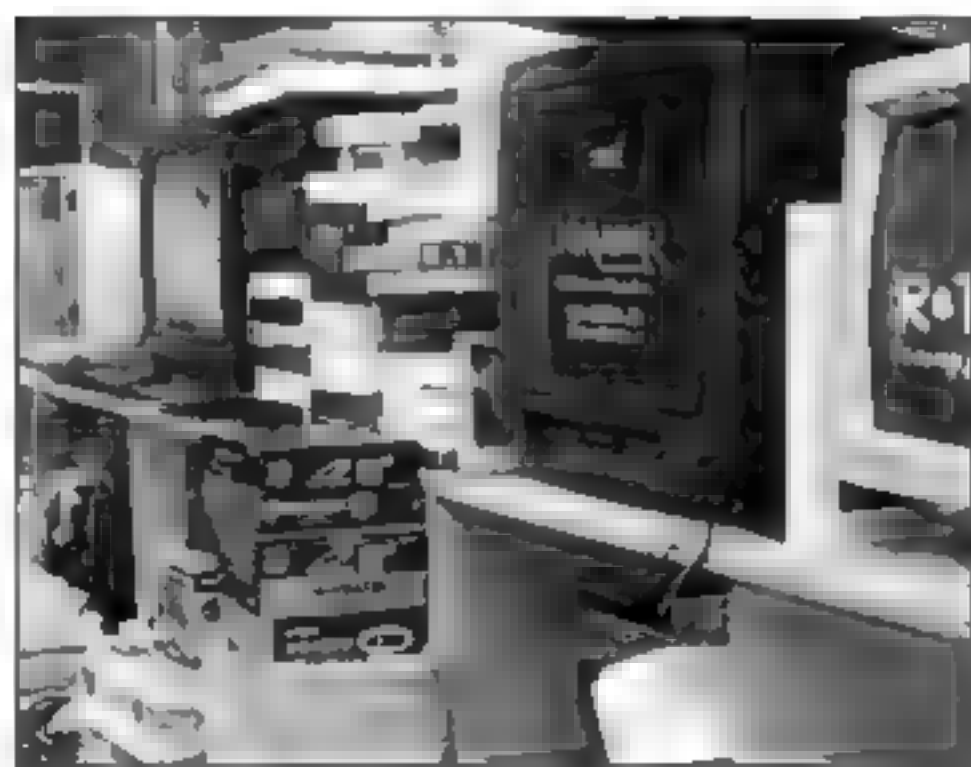
レトロPCでシューティングをやろうの巻

皆様のシューティングライフに彩りをお届けしたいという思いから生まれたこのコーナー。プレゼントもありますので当店BEEPとともどもこのコーナーをよろしくお願いします!

Text=BEEP店員式號

マイコン。  
おぼえていますか?

ゲームサイド読者の皆様初めまして! 今回のページを担当いたしますBEEP店員式號と申します。シューティングゲームサイドをご購読いただいている皆様に、今回からレトロゲームショップの店員から見たパソコンやアーケードゲームの面白いゲームやそれにまつわる情報をお届けしたいと思っています。



この棚で各種ゲームソフトの動作チェックをします。MZ-1500や2500、PC-8001mkII SRにSMC-1777などソフト自体珍しいマシンも常備

「BEEPとはなんぞや」という疑問には下のコラムをご参照していただくとして、皆様はレトロパソコンゲームを2015年の今でも遊ばれておられますでしょうか? 具体的にはMSXやX68000、PC-6001、8801、9801にFM-7、X1にMZシリーズなど各社メーカー(シャープ内での争いもありましたが……)が群雄割拠してシェアを狙う時代に登場したパソコンを指します。BEEPではこういった古いパソコンの取扱いは大得意で毎日カセットテープやフロッピーディスク(8インチもたまにあります)からゲームを動かしています。

今回はレトロパソコンでシューティングを遊ぶというテーマです。まずはこういったパソコンが当時あったのかということと、「このマシンを買ったならこのソフトは絶対に遊んだほうが良い」というタイトルを独断と偏見で選定いたしましたので、画面写真

こちらがBEEP応接間兼倉庫の一角です。アーケード用の筐体やポスターを並べたりと、プチゲームセンターと化しています



やプチ情報を交えつつ「ああこれ昔遊んだなあ」といった方から「こんな面白そうなのがあったのか」とお思いの方まで幅広く楽しんでいただけるよう精一杯ご紹介します。

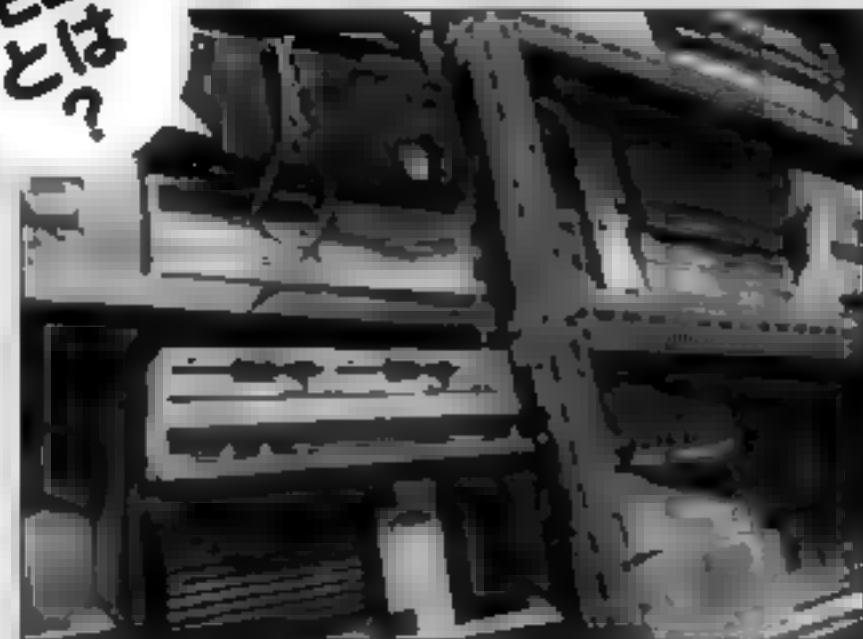
全くの余談になりますが式號のワタクシがオススメしたのはFM-7シリーズなのですが、今回はシューティング特集であることと、前述の中では最もシューティングに不向きなマシンとなっているので残念ながら後ろのほうの

## レトロPC・ゲーム専門店「BEEP」

[ <http://www.beep-shop.com/> ]

埼玉県は羽生市に位置するレトロゲーム全般を取り扱っているショップ。家庭用ゲームやパソコンはもちろんですがアーケード基板に筐体、ゲーム雑誌にポスター、各種グッズなど、日本一のレトロゲーム屋を目指し日夜買取中です。

※実店舗ではないので店頭での販売は行っておりません。



BEEPとは?

ページでのご紹介になります。ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームでしたらそれはもう大活躍のマシンだと思うのですが……。



## グラディウス2

MSXといえばコレ！と語られる名作のひとつです。「ツー」ではなく「に」と読みましょう(※)。マニュアルの冒頭に『グラディウス2』の制作を進行するという、自信に満ち溢れた結論に到達した。「コナミだから可能です。」と思わず熱くなる文章が本当に格好良いです。ぜひ押さえましょう。



ファミコン版『グラディウス』に比べると何と大きなボスキャラと長いレーザーだと驚くと思います、事実初見はびっくりしました

※「に」と読みましょう。アーケード版『グラディウスII』以前に発売された本作の正式名称は「グラディウスツー」だが、ファンからはアーケード版との差別化と親しみを込めて「グラディウスに」と呼ばれている。

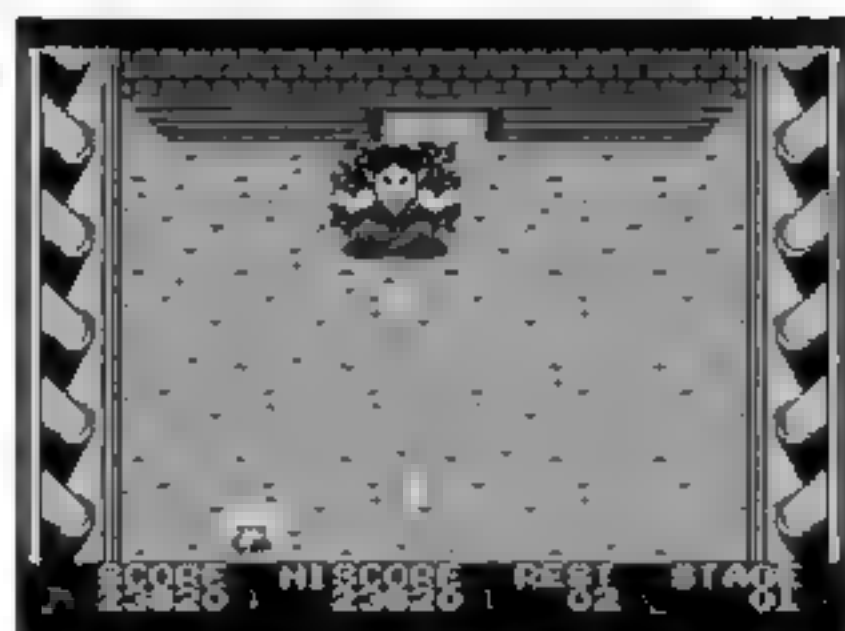
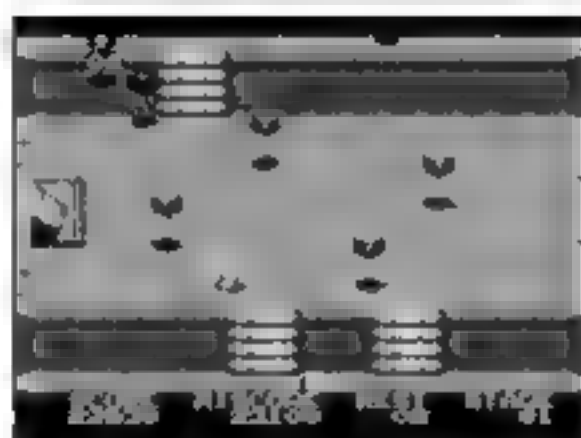
オープニングデモの最後に流れる英文も本当に格好いいです。X68000で『ネメシス'90改』としてリメイクもされていますね



©Konami Digital Entertainment

## 魔城伝説

『魔城伝説』はMSXのみでシリーズ展開をした作品です。続編の『ガリウスの迷宮』(アクションRPGになっています)はファミコンでも出ましたが、三作目かつ完結作の『シャロム』(何とアドベンチャーゲーム)が遊べるのはMSXだけです。PC-8801mk II SRで発売予定だった『ポポロン激闘編』のことは忘れましょう。

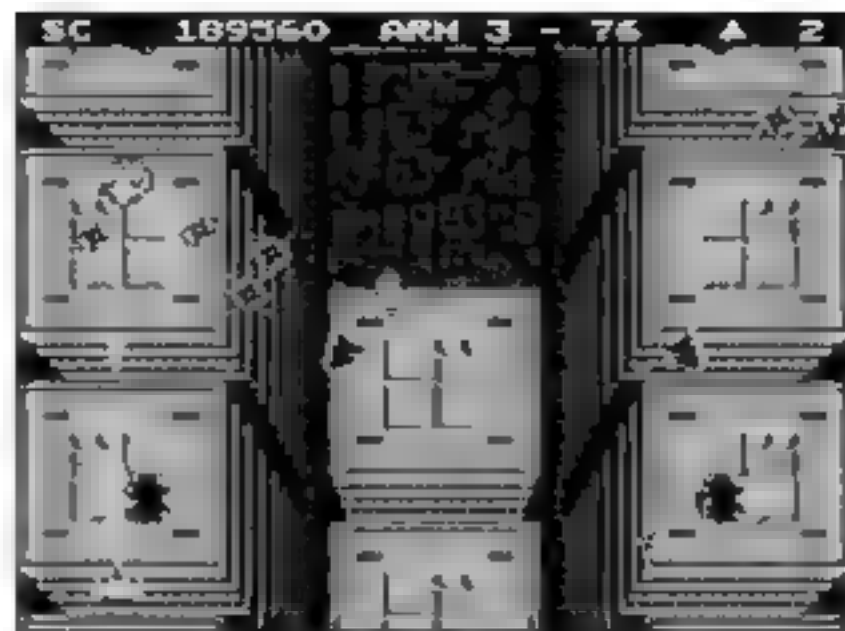


ジャンルは縦シューですが見た目以上に忙しく、3面からかなりの難易度になります。ただクリアできないといったことはなく、努力すればできるバランスなのがさすがコナミです

©Konami Digital Entertainment

## アレスタ

コナミ以外にも忘れてはいけないメーカーのひとつがコンパイルでしょう。『ザナック』などのシューティングや『ぷよぷよ』の元である『魔導物語』もMSXから生まれました。本作『アレスタ』はマニュアル(なんと紙飛行機付き!)やオープニングデモも充実していますのでぜひオリジナルで持っておきたい1本です。



セガ・マークIIIにて同名で発売されていたタイトルのパワーアップ版という位置づけですので、OPデモと植物に侵食された街というテーマの1面を含む2ステージが追加されています

©2008 D4Enterprise, Inc. All Rights Reserved.

## オススメの本体は?



こちらが私も使っているお薦めマシンHB-F1XV(FDD改造済)です。ソニー製のほうがSCC音源とPSG音源のバランスやキータッチが良い気がします

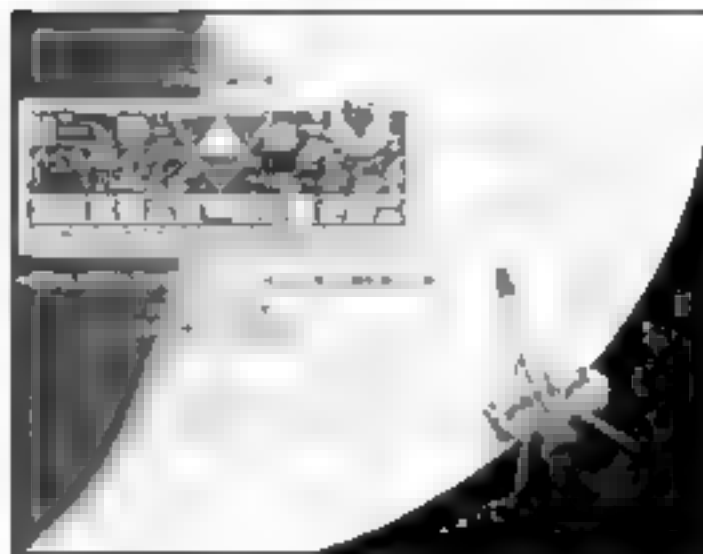
上記MSXゲームを遊ぶためにはもちろん本体が必要になります。ただかなりの数が出ていてお悩みの方もいらっしゃると思いますので、目的に応じ2タイプご案内します。カセットのゲームさえ遊べれば良いという方にはMSX2の人気機種(FS-A1などを、FM音源やフロッピーのゲームを楽しみたい場合はMSX2+や余裕があればMSXturboを手に入れます。ただMSXturbo専用ゲームはあまり出ていないのでMSX2+でもMSXのゲームを9割以上楽しめます。



## X68000シリーズ

### ファランクス

X68000を代表するメーカーのひとつであるズームが開発したこちらの『ファランクス』、幸運にも移植に恵まれています。オリジナルであるこのX68k(\*)版がオススメです。特に1面後半の工業地帯を見ると買って良かったと思わせます。説明書にNECOマンガもあるので現物で欲しいところですね。



ズームのマスコットキャラNECOはスーパーファミコンでドラッキーと名乗り、『草やきう』など4本に出ているほか住宅展示場で人形が配られていたとか

※X68K X68000の略称。なお1K(キロ)は基準の単位の1000倍を指す言葉。

難易度は高い部類ですがあきらめずに遊べば絶対に進める難易度、ただ3面の洞窟迷路だけはちょっと厳しいところ



©1990,1991 ZOOM Inc. All Rights Reserved.

### ボスコニアン

『源平討魔伝』や『エキサイティングアワー』など名移植の数々を発売してきた電波新聞社のタイトルの中でも一番に挙げる方が多いのがこの『ボスコニアン』です。何と言っても楽しいのはアレンジモードで、古代祐三氏や永田英哉氏のBGMがゲームを熱く盛り上げます。必聴。



「FLASH FLASH FLASH」をBGMに弾も敵も飛び交う中、密集した敵基地を倒していると本当に楽しく、これはゲーセンでやりたい、あわよくば基板で欲しいと思わせる1本です

©1981 NAMCO BANDAI Games Inc. PROGRAM ARRANGED BY DEMPAT MATSUHIMA

### スター・ウォーズ アタック・オン・ザ・デス・スター

これを夜な夜な部屋を暗くして遊ぶと「あの『スター・ウォーズ』の感動が自宅でも!」というキャッチを付けたくなる一本。X68000XVI以降だと別物に見えるぐらいスムーズに動きます。『オーバーテイク』や『ジェノサイド』と並び非常に売れたソフトなので中古流通価格もお手頃です。マストバイ。



タイトルのとおり「エピソードIV」の一番盛り上がるシーンをゲーム化しています。あのアタリ版の再来かと思わせるくらい出来がいいです

「SW」のゲームはいかにルークになりきれんかが面白さのポイントだと思っていますが、その点本作はもう100%と言ってもいいでしょう



© and TM 1991 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. USED UNDER AUTHORIZATION. STAR WARS and all other elements of the game fantasy are either registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd. Lucasfilm Games is a trademark of LucasArts Entertainment Company. ©1991 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. ©1991 M.N.M. Software

### オススメの 本体は?

X68000の本体は電源のコンデンサに不良があり、交換メンテナンスなどをしていないとほぼ確実に駄目になります。ですので修理済みの本体を買いましょう。ガッツリ遊ぶならX68000XVIかX68030を、そうでない場合はメモリが2MあるEXPERTかSUPERを買いましょう。純正モニタがなければXPC-4(\*)で映ります。



イチオシX68000XVI(XVIはエクシヴイと読みます)の勇姿。スイッチでCPUクロックを10MHzと16MHzに切り替えられますので10MHzではガクガクのレースゲーム「フルスロットル」もスムーズに動きます。機種の見分け方は本体正面にX68000ロゴと一緒にEXPERTやSUPERなどの刻印で確認できます



## ほかにもあるぞ、マイコン名作シューティング

### PC-6001/6001mkII

今でも活動的なファンに支持されているPC-6001シリーズですと『タイニーゼビウス』といった超有名作や非常に出来の良い『AX-5 オリオン』が代表的なタイトルになるでしょう。エニックスから出た『雷太のグローイングアップ』は「ライディーン」のパチモノみたいなBGMが熱いです。



『雷太のグローイングアップ』1983年 エニックス

### PC-8801mkIISR

8ビットマシン覇権争いの王者だけありかなりの数のシューティングが出ています。メジャーどころですと『シルフィード』や『ファイナルクライシス』が、同人モノですと名曲ぞろいと名高い『REVOLTER』や非公式の勝手移植の『TATSUJIN』などこれまた結構出ています。



『REVOLTER』1988年 ASC Group

### FM-7/77AV

マシンの設計上シューティングには不向きなFM-7/77でしたがFM77AV以降になって「総、天、然、ショック。」というキャッチとともに大幅にゲーム寄りへと改修されました。その結果『シルフィード』はオープニングが綺麗に、『ルクソール』はオープニングもさながら非常に遊びやすくなっています。



『シルフィード』©1986 GAME ARTS

### X1/turbo/Z

PCG(\*)が使えるとあり、他機種に比べアーケード色の強いアクションやシューティングが充実しているX1シリーズです。あの『サンダーフォース』もX1から生まれました。また初期のエニックスがX1ならではの力作を次々発売しており『限りなき戦い』はイチオシの面白さです。



※PCG グラフィックパターンをROMではなくRAMに保存して書き換え可能にしたX-1の機能。8×8ドットの文字フォント(全256字)に、グラフィックパターンを作ることができる。

『限りなき戦い』1983年 エニックス

## BEEPからのプレゼント

今回は1名様に写真のMSX2本体と『グラディウス2』、ジョypadをプレゼントいたします! もちろん動作確認済みですので、ビデオ端子の付いたテレビさえあればお受け取りになったその日から遊べます。巻末プレゼントページの応募方法を確認のうえ、本記事への感想をご記入いただき、ご応募ください!



1名様に!

実機SGG音源のうなりを聴け!



ゲームの中に隠されたミニゲームを探せ

# ミニシューティング 発掘展

mini shooting  
discovery museum

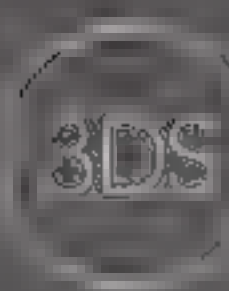
EXE 多根清史(フリーライター)

我、超爆乳見ずして死すこと無し!

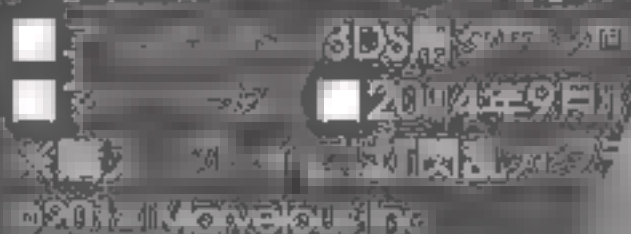
浮き世に絶対などというものは無く爆乳アクションゲームに  
故に、斑鳩は行く——

今回の  
発掘品

## 閃乱カグラ2 Hipster



閃乱カグラ2 Hipster



### 作品解説

『閃乱カグラ2-真紅-』  
のゲーム内からオンライン  
でダウンロードコンテンツ  
『Hipster』を購入するとプ  
レイすることができる。

閃乱カグラ2-真紅-

テンドー3DS ■マーベラス

© 2012 Marvelous Inc.

シューティングにはみ出た爆乳!

『閃乱カグラ2-真紅-』のDLC(ダウンロードコンテンツ)第二弾、それは横スクロールシューティング! いやいや、ふつうDLCは本編のゲームシステムを流用して、キャラなりステージなりの追加データを持つてくるだけでしょう? そもその爆乳ハイパーバトルといえば、伝統あるベルトスクロールを立体視対応にして、あちこち飛び出させた(主に胸)アクションゲームの進化系。その原型がカケラも残っていない、ほぼ新規に作り起こしたシューティングが、DLCの枠に収まると言えるのか……?

枠の外にはみ出ているに決まっている。そこに山があれば登る、爆乳ははみ出るもの。PS Vita用の『デカ盛り 閃乱カグラ』だってお料理リズムゲームのハイパークッキングバトルだったし、固定観念にとらわれない柔軟さはお

っぱいのごとし。サイズの決まったブラジャーのように窮屈なジャンルからこぼれ落ちようとする開拓者スピリットこそが「爆乳」なのだ。

欲望と快楽が渦巻く未来都市、HANZO。人類が新たに発見した「爆乳力」は、平和と幸福を授ける力になるはずが、HEBERJYOの手によって恐怖と絶望の象徴になろうとしていた……。

見よ、70〜80年代ロボットアニメ文脈におけるストーリーの圧倒的な正しさ。爆乳力なる世界に革命を起こす謎エネルギーやマッドサイエンティスト・春花が面白半分世界を蹂躪するイカれ方、富士の裾野にある秘密基地・爆乳力研究所がドーム型X2の形状(おっぱい)をしているのも、スーパーロボット共通テストで満点が取れるデキだ。

本作で使えるキャラは国立半蔵学園のいつもの5人だが、一周目の各ステージで選べるのは、特定の一人に固定されている。最初の









## 肩で構えてサイトで狙って 超弩級バズーカ風コントローラ

世の中にガンシューティングあれば銃型コントローラあり。アーケードゲームならマシンガン型やショットガン型などもあるが、家庭用では拳銃型がほとんどだ。「だって画面を撃つのなら得物の大きさなんて関係ないじゃん」、なんてガンシューティングファンの常識をズドンと打ち抜いたのが、このスーパースコープだ。

まずは付属品である赤外線受信機のコネクターを2P側に挿し、モニタ（ブラウン管テレビ以外では正常に動作しないので注意！）の上に受信機本体をセット。プレイ中に受信機の位置がずれてしまったり、受信機に対してスーパースコープの向きが大きく外れてしまうとセンサーがうまく作動しなくなるので、なるべく椅子などに座り、モニタと視線が並ぶようにして遊ぼう。

## まだまだ撃ち足りないあなたへ 海外ソフトへの誘い

日本では1993年6月に発売されたスーパースコープだが、アメリカでは1992年2月とひと足早く発売されており、『X-ZONE』や『デストラクティブ』といった国内ソフトも、実は海外で先行販売されていたものがほとんどだ。よって対応ソフトも国内より多く、中にはタイトーのアーケード作品の移植『オペレーションサンダーボルト』といったレアなタイトルも存在する。せっかくスーパースコープを手に入れたのなら、より多くのソフトを遊んでみたい方もいるだろう。スーパースコープは海外ソフトにも対応しているのだが、問題はゲーム機本体だ。海外版スーパーファミコンことSNESは国内版とはカセ

撃たずにいられない  
ガンシューマニアの私設試射室  
ガンシューティングレンジ  
**GUN SHOOTING RANGE**

今回の獲物 | **スーパースコープ**

SFC

**スーパースコープ**

■スーパーファミコン ■任天堂  
■1993年6月21日 ■9500円(税抜)

Text=ジストリアス(フリーライター)

基本的な使い方は上記写真のとおり、肩に乗せ、スーパースコープの右か左に取りつけたスコープホルダーを通じて肉眼で狙いをつけて画面を撃つ。本体自体は意外に軽いが、動作に必要な単三電池6本を入れると肩にずしりと来る。砲身をずっと構えているのも体力的に負担がかかるので、節度を持ってプレイするのが大事だ。

さて、実際に遊んでみると、思ったより銃の照準が正確なことに驚かされる。スコープホルダーを見ながら画面を撃つと、しっかり狙った位置に射撃が行われるのだ。アナログな補助装置ひとつで狙撃銃のような精密さを実現しているが、サイトをのぞき込むためには長い銃身が適切であり……そうするとバズーカ風のデザインも、理にかなったものにも思えてくるから不思議である。

ットの形状が異なるのでプレイするには海外版SNES本体が必要だ。(または非公式品だが国内本体にSNESカセットを挿せるようにする変換器も過去に存在した。SNESカセットを挿せるように、本体に手を加えるという方法も考えられるが、いずれの方法も国内動作は保証外なので使用・実践は自己責任となる)

そこで今回紹介するのは、国内でも人気のあった『スペースバズーカ』(原題『BATTLE CLASH』)と、海外のみで発売された同作の続編『METAL COMBAT FALCON'S REVENGE』の2本だ。

写真は『METAL COMBAT FALCON'S REVENGE』。国内でスーパースコープがもっと盛り上がってれば日本でも遊べたかもしれない、そんな悔しい1作







## スペースバズーカ

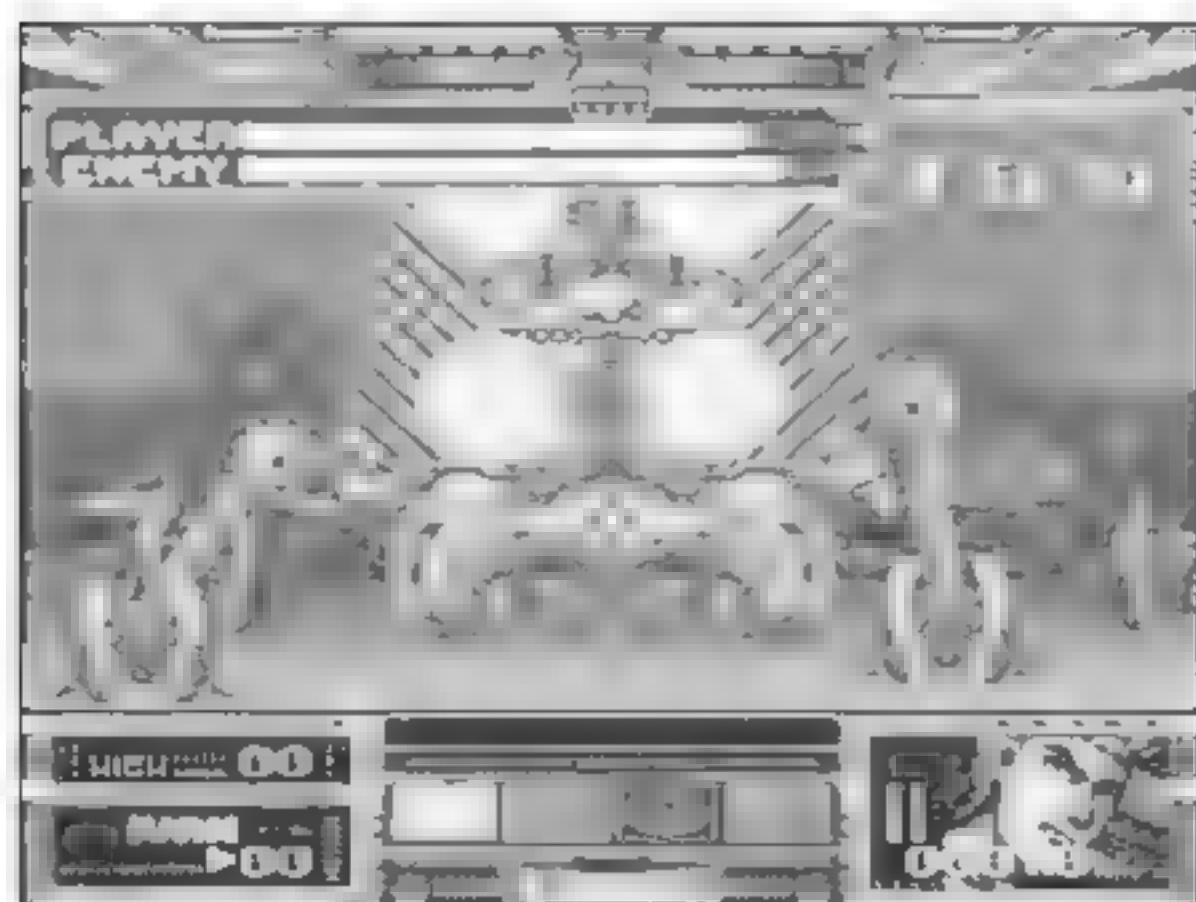
■スーパーファミコン ■メーカー  
■1993年6月21日 ■6500円(税抜)  
©Nintendo/Intelligent Systems



主人公(プレイヤー)の相棒マイケルは、父の仇のSTサナトスを倒すべく、各都市を支配するチーフに戦いを挑む



ST「ガラム」の脚部を破壊。そのまま高速で地面にキスだ！この後身動きこそ取れなくなるが攻撃は続けてくる



ST「アイバン」は見た目どおり鈍重だ。一風変わった動きの少ない戦いが、異様なプレッシャーを感じさせる

## 高速銃撃ロボットシューティング 撃って、撃って、ためて撃て！

本作は「スタンディングタンク(通称ST)」と呼ばれる巨大ロボットが1対1で戦うゲーム。一般的なガンシューティングで言うところの「道中」を排したボス戦オンリーという異色の作品だ。先に発売された海外で人気を博したおかげで、日本ではスーパースコープのロンチタイトルに選ばれ、『スペースバズーカ』という、シンプルだがどこかの戦国魔神の武器みたいなタイトルに改題し発売された。

本作の主な攻撃手段は、威力は低いものの連射が効くターボショットか、一定時間攻撃を止めて、エネルギーがたまることで高威力の一撃を放つスーパーショット(こちらが主力)の2つ。「攻撃は最大の防御」と言わんばかりに、敵も敵の攻撃もとにかく撃ちまくるのである。

また、単なるガンシューティングと違って本作の戦略性の高さを象徴するのが、敵が複数のパーツで構成されていて、パーツの破壊状況に応じて攻撃パターンが変わるところ。たとえば腕を破壊すれば腕を使った攻撃を封じ、足を破壊すれば敵STによってはその場から動けなくすることもできる。ガンシューティングのボス戦というと、いまだに段階を踏んで決まった攻撃・攻略しかないボスも多い中で、本作で取れる戦法はかなり自由だ。いかに敵STの攻撃パターンを見極め、どう料理するかが醍醐味とも言えるだろう。

そして本作最大の魅力……それは「カッコいいロボと真正面で向き合ったまま高速で並走しつつ戦うカッコいい自分に酔える」(長い)ことだろう。本作はロボットバトルと言っても、足を止めての格闘戦や、遮蔽物に身を隠しての慎重な銃撃戦ではない。基本的に戦闘開始と同時に互いに全速力で加速し、その勢いのまま戦闘を始めるのだ。主人公の相棒にして、複座式の自機ST「ファルコン」のパイロットを務めるマイケルが、最高時速155kmの機動力を制御し、敵STを真正面で捕捉し、追いつける。そしてガンナーを務めるプレイヤーが敵STを撃つ。「操縦は俺(マイケル)に任せろ！引き金はお前が引け！」足を止めない忍者同士の一騎打ちや、宙を飛びつつ高速でひたすら殴り合う某Z戦士たちのように、最初からクライマックスで理屈抜きなカッコいいバトルを、ダイナミックに体感せよ。



## 容量は前作の2倍・16メガビット！ グレードアップした渾身の続編

本作は海外のみで発売された『スペースバズーカ』の続編である。前作と本作の開発元であるインテリジェントシステムのゲーム紹介ページでは「容量が前作から2倍」とうたっており、それはチュートリアルや対戦モード（交代プレイでのタイムアタックは前作にもあったが、本作では2Pが敵STを操作して対戦可能）の実装や、中間デモの演出強化に、前作を上回るBGM数、そして前作のアイバンやサナトス第2形態のような対大型ST戦が増えているなどの形で確認できる。いわば前作をそのままグレードアップさせた内容で、続編でたまに見かける失敗しがちな、奇をてらったような新システムやキャラクター・メカデザインの路線変更もなく、主人公も前作同様マイケルとファルコンの続投（ただし一度ゲームをクリアすることで、追加キャラ「キャロル」とST「トルネード」が使用可能になる）なので、前作同様に遊べるのはファンには嬉しい。

もっとも、シナリオは前作からの続きということで、戦いはよりグレードアップ。やたらデザインが豪華になったゴリラ風STガラムとの再戦や、万里の長城らしき場所で、中華風BGMで戦う疾走感あふれるアジアステージ、さらに大気圏突入し、燃え盛る炎の中を舞う高機動型STグリフィンとの死闘に、氷の世界で迫る巨大イカ風STとの攻防など、前作が世界各国を回る『ストリートファイター』的な構成だったのに対し、本作では中盤以降早々に宇宙へ飛び出し、未知のエイリアン相手に次々戦う内容となっている。

また、前作から最も強化された要素で注目したいのがスーパーショット。本作ではチャージが最大3段階までになり、チャージ時間は相応に長くなるが、最大出力のスーパーショットの広範囲＆高火力はすさまじいのひと言。轟音と閃光とともに発射された光弾が敵STをとらえ、爆発音とともに長いHPゲージが見る見るうちになくなるカタルシスは本作ならではの。単純にプレイヤーの最高攻撃力が増したおかげで、前作より幾分か戦いがラクになったのもポイントだ。

そしてゲームをクリアしてからが本番。前作では電源を落とすと消えていたレコードも、本作ではメモリーバックアップ機能で保存されるように。ハイレベルな戦績を目指し、ひたすら戦え！



## METAL COMBAT FALCON'S REVENGE

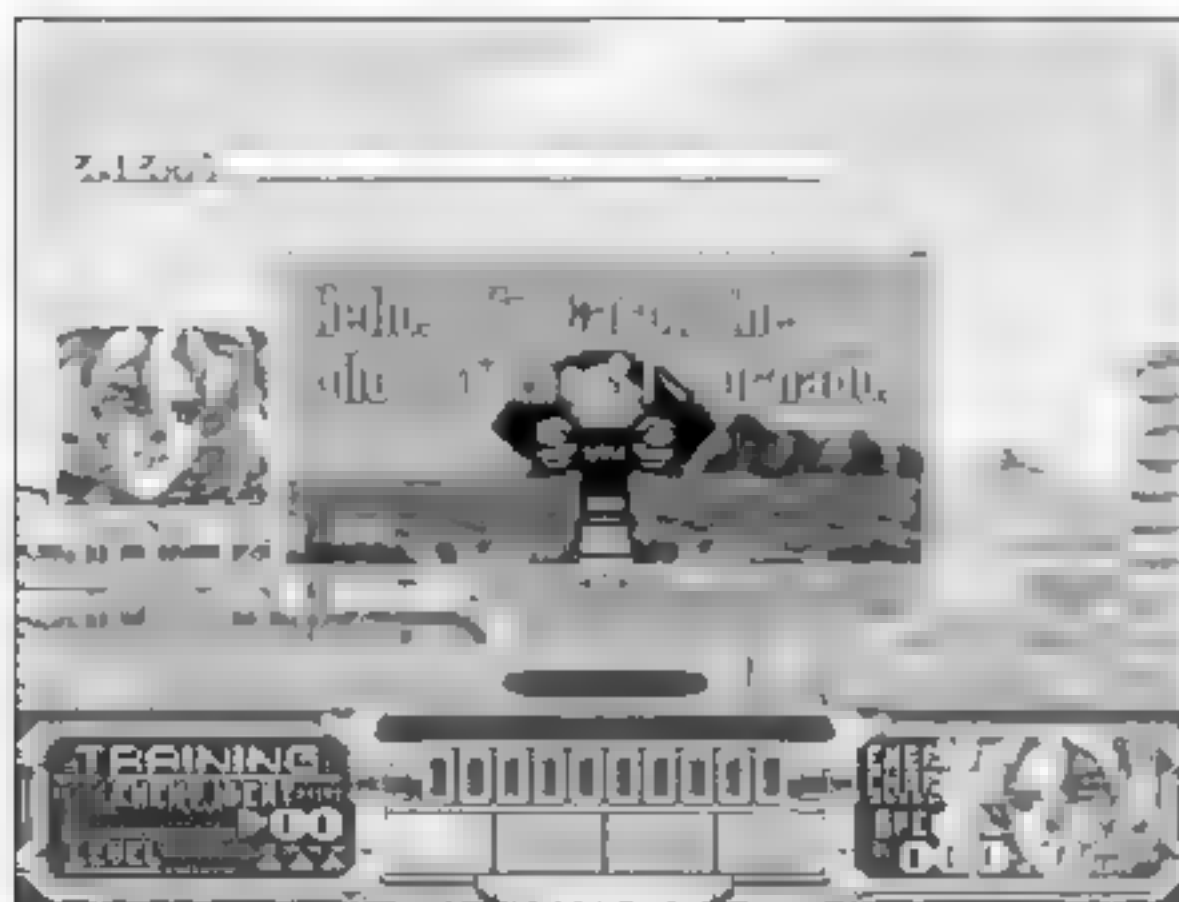
■SNES(海外スーパーファミコン) ■Nintendo  
■1993年末 ※国内未発売  
©Nintendo/Intelligent Systems



噂の巨大STコブラ。下半身は大蛇のようなだが、神話に出てきそうな神々しいデザイン。右手はサイコガン（正式名称）



噂のコンバットモード。2P側が敵STをコントローラで操作する。操作確認画面でアニメパターンを見てにやけよう



噂の新主人公キャロル。シナリオもちゃんと変わり、スーパーショットの性能も異なるので新鮮な感覚で遊べる



# 素晴らしき シューティングの 世界観。

Text= 卯月鮎(フリーライター)

## ◎ 今回のテーマ ◎ 大空を羽ばたく主人公たち ～有翼人の存在感～

### 鳥だ、飛行機だ、いや有翼人だ！

人間に翼が生えた姿は強いインパクトがあるのだろう。地域の壁を越えて、そうした図像や伝承は古くから残っている。シューティングゲームも、いわゆる有翼人が登場するタイトルには印象的なものが多い。まず思い浮かぶのはタイトルに「翼」とある、アーケードゲーム『アレスの翼』か。『軍神アレスより愛と勇気の翼を与えられた戦士』のミッシェル・ハート(1P)とケビン・ウォーカー(2P)が巨大コンピューター“ダーク”を破壊する。今は亡き彩京の『ソルディバイド』も、3キャラのうちの1キャラ、青い肌の有翼人カシュオンが記憶に鮮明だ。“「天翔ける民」の族長の息子。背に大きな翼を有する勇猛な戦士で、精霊石を奪いに来たイフターにより眼前で父を殺され、復讐に燃える”(デモ画面より)というカシュオンは動きにもキレがあった。また、『超兄貴』の原点としても知られる『ジノーグ』の主人公も、パッと見筋肉に目が行くが、背中には立派な翼が生えている。説明書によれば「山中深くひっそりと暮らしていた翼族の若者」で、「自らを含めた魔族全体の存続の危機を知り、悪の精神の拡散を防ぐために最後の戦いを挑んだ」そうだ。ゲームはサクッと始まるが、意外に深い設定があった。ほかに、珍しく「蝶」をモチーフにしたと思われる『エスプガルーダ』の主人公・アゲハとタテハも有翼人に分類してもいいかもしれない。

### 六枚羽の天使と翼を装備したイカロス

人類の進化史上、翼を持つヒト種がいたとは考えにくいので、こうした有翼人のイメージの源となったのはやはり神話だろう。たとえば、ローマ

神話の愛の神クピドは、徐々にかわいく幼児化してキューピッドとして定着するが、元は背中に翼のある青年神だった。一方、一對の羽というイメージが強い天使は、初期には羽がない若者の姿で描かれるものと、かなりぜいたくに羽があるものの2種類が存在した。聖書には、「セラフィム(熾天使)」は「それぞれ六つの翼を持ち、二つをもって顔を覆い、二つをもって足を覆い、二つをもって飛び交っていた」(イザヤ書)と記されており、かなりボス的な異形だ。もっとすごいのは「ケルビム(智天使)」で、「四つの顔と四つの翼」を持ち、「全身、すなわち、背中、両手、翼と、車輪にはその周囲一面に目がつけられていた」(エゼキエル書)とある。「天使です」と言われてもとても信じられず、シューティングファンならとりあえずビームが出そうな目を順番に狙っていてもやむを得ない。

神様系ではなく後付けの翼となると、イカロスが代表格。鳥の羽根をロウで固めて両手に持ち、空を飛んだという逸話は「みんなのうた」で一気に広まった。原典のアポロドーロス『ギリシア神話』を読むと、イカロスは名工だった父のダイダロスとともに飛び立っている。ミノタウロスでもおなじみのクレタ島の迷宮を作ったダイダロスだったが、それを勇者テセウスにクリアされてしまい、怒った発注主の王ミノスによって二人は迷宮に幽閉される……。そこから逃げ出すも、太陽に近づきすぎると墜落してしまうという制約はまさにゲーム的。クレタ島の地上では3DダンジョンRPGが行われ、空では親子2機のシューティング(空を飛ぶ追っ手はいないが……)が繰り広げられる。2つのジャンルが入っている、『クレタの翼(仮称)』は豪華なゲーム(?)だ。



1991年、メサイヤからメガドライブ向けに発売された『ジノーグ』。「人間機関車」「海底船長」といった奇怪なボスキャラ、多重スクロールの背景などビジュアルインパクト大 ©NCS/extreme

### 参考文献

私倉隆『【カラー版】天使の美術と物語』美術出版社  
アポロドーロス 高津春繁 訳『ギリシア神話』岩波文庫



**か**つて隆盛を誇り、ビデオゲーム産業の礎を築いたと言っても過言ではないシューティングゲーム、しかしながら、現在はシューティングゲームは残念ながら、ゲームセンターの中心的ジャンルとは言えない状況にあります。どうすれば再びシューティングゲームが活況を取り戻せるだろうか？ その可能性を、さまざまな角度から考えてみましょう。

# ゲームの歴史から未来を考える シューティング 考現学

Text=市川幹人(マインドウェア)

## Profile

1971年東京生まれ。1987年(高校2年生時)にM.N.M Software創立。1991年(20歳時)にM.N.M Softwareを法人化。1995年に社名をマインドウェアに変更。以降50本以上のゲームソフトのプロデュース、ディレクション、ゲームデザイン、プログラムを担当。シューティングゲームとしては日本初の視点切り替え機能を実装した『スターウォーズ アタックオンザデススター』(X68000)、『スタートレダー』(X68000)、『スラップファイトMD』(メガドライブ)を手がけた。近年では『カタチのゲーム まるぼうしかく』(Wiウェア/任天堂)、『燃やすパズル フレイムテイル』(DSiウェア/任天堂)の監督、ゲームデザイン、プログラムを担当。最新作『Super Chain Crusher Horizon』(Windows)がPLAYISM、DESURA、GREEN MAN GAMINGから配信中。

## 第7回 シューティングゲーム STGという ゲームの構造上 近年有利になってきたこと

本連載は2号分の休載を頂きました、お待たせ致しました。今回のお話を進める前に、話題を少し前まで戻します。第5回(本誌Vol.6)の本コラムで、最初の1コインを入れてもらうことの重要性や難しさ、お店の対応の

重要性について、主に「ドライアスバーストアナザークロニクル」の例を中心に記しました。

その文末にて「シューティングゲームというジャンルは古典的であり、全盛期と呼べる時期が長かったこともあり、現在のFPSのようにとはいかなくても、現状よりはかなり回復が見込める潜在性があると思っています」という言葉で締めました。

今回は、その「回復を見込める可能性」について記そうと思っています。

この2年ほどの間にビデオゲームを取り巻く環境は劇的に変わり、STGにとってもインベーダーブーム以降、ひたすらシェアを減らすしかなかったこのジャンル(これはインベーダーブームの起きた78年頃にはブロック崩しとインベーダーくらいしかビデオゲームがなかったことに起因する)がいよいよ下げ止まり、上昇に転じるのではないかと感じていることについて記します。

本連載第1回(本誌Vol.2)

に記したとおり、STGの隆盛期はビデオゲーム黎明期でした。ビデオゲーム自体が新しかった中で、ビデオゲームが産業となった引き金と言えるインベーダーブームのまさに「スペースインベーダー」がSTGだったことに始まり、誰にも理解されやすい新しいアイデアを搭載したゲームが次々に登場したことで質的変化が常になり、派手な画面になることの効果の恩恵を受けやすいことで量的変化にも恵まれ、さらにはファミコンブームがやってきたことでビデオゲーム人口が爆発的に増えるという時代的な要因もあり、STGは多くのファンを獲得しました。

一方、90年代後半から明確に落ち込んできた時には誰にも理解されやすい新しいアイデアを搭載したSTGはほぼ登場しませんでした。

同時に、ゲームのジャンルも増



えたことでゲームマーケットの中でもライバルが増えました。娯楽のジャンルが増えたことでビデオゲーム自体もライバルが増えました。そのようなマーケットの中でSTGは、新規客層の開拓、継続的なファン離れを阻止することにおいて、厳しい戦いを強いられることになりました。

ハードの性能の変化度合いはPS3、Xbox 360登場以降は、誰にでもわかるほどの大きな変化を黎明期ほどには感じさせるのは難しく、また、STGにおいて性能の向上の恩恵が他ジャンルほど大きくあったわけではありませんでした。

PS3で搭載されたブルーレイを生かして30万面あるSTGをどこかのメーカーが開発してもこれはアイディアによる質的变化ではありませんし、超巨量的変化があるからといって、プレイヤーが喜ぶものでもありません。

一方、3Dゲーム、RPGの類

はSTGに比べ、現在も昔もハードウェアの性能の向上の恩恵を受けやすいジャンルと言えます。

さまざまな状況を踏まえ、各年代についてSTGを取り巻く周辺状況をまとめてみました。

## 黎明期 (80年代中盤くらいまで)

画面の中の物体を自身の意思で動かせるだけでも驚かれる時代。人類史上初の圧倒的なインタラクティブな一人遊び機械、それがビデオゲームでした。

『スペースインベーダー』のブームによりゲームセンターが爆発的に増え、国内でもビデオゲームが明確に産業となり始めました。

一方、ゲームセンターが不良のたまり場とも言われました。

海外ではアタリがソフトウェア交換可能な家庭用ゲーム機ATTARI 2600を77年に発売していましたが、一般的と言える普及度には程遠く、ビデオゲームを遊ぶためには、ゲ

ームセンターに行くか、現在とは比較にならないほど普及度が低かったパソコン、ソフトウェア交換のできない『ポン』のクローン、ブロック崩しのクローン、の家庭用ゲーム機で遊ぶしか国内でビデオゲームを遊ぶ機会がなかった。

日本ではファミコンの登場まで、一般的と言えるソフトウェアを交換できる家庭用ゲーム機はなく、83年にやっとファミコンが登場しました。

ジャンルでは当時まだ一般的というほどは国内で普及はしていなかったのですが、パソコン用のアドベンチャーゲームの登場がありました。ボードゲームをパソコンに移植した類のゲームを除いては、シミュレーションゲーム以外では、アクション性のないジャンルとしてブームが巻き起こりました。アドベンチャーゲームによりストーリー展開がビデオゲームに持ち込まれ、この流れの中でRPGが受け入れられやすい土壌ができました。

た。国内パソコン用では84年1月に『ザ・ブラックオニキス』、同年12月に『ハイドライド』が発売され、86年に家庭用では『ドラゴンクエスト』が登場、現在も定番ジャンルの一つとして圧倒的な地位を維持しているRPGが根付き始めました。

## 80年代中盤〜 90年代中盤過ぎ頃

どんどん進化し、身近になるビデオゲーム、家庭用ゲーム機種も増え、携帯ゲーム機がゲームボーイの登場により定着。

83年に発売されたファミコンブームが本格化。87年には、PCエンジン。88年には、メガドライブが発売。

この頃からナムコ、セガのゲームセンターの店内照明が明るくなり、いわゆる「不良のたまり場」というイメージにならない店舗作りが鮮明になり、多くの人が安心してビデオゲームに触れる機会が劇的に増えました。90年11月には



## 主なアーケードゲームメーカーの上場時期

現在も単体で存続しているのは任天堂とコナミ、カプコンのみ。任天堂、コナミが群を抜いて早期に上場しています。

セガはセガサミーHD、ナムコはバンダイナムコHD、テクモはコーエーテクモHD、タイトーはスクウェア・エニックスとなり、いずれも対等とはいえ、アーケードゲームメーカー側が吸収されたような形で合併しました。

上場の際には急激に透明化が求められ、上場以降は主幹となる証券会社や銀行から役員が送り込まれたり主要株主となる証券会社や銀行の意見を聞かざるを得なくなるため、急激に作風が変わることもあるのですが（これは善悪両面ある）、以下に記した上場時期にそれぞれのメーカーのラインナップ、お店の雰囲気などを見返すと思わぬ発見があると思います。

※各企業の名称は、上場当時のものです

|      |                      |                  |
|------|----------------------|------------------|
| 任天堂  | 1962年<br>1983年       | 大証2部上場<br>東証1部上場 |
| コナミ  | 1984年10月             | 東証1部上場           |
| セガ   | 1988年4月<br>1990年10月  | 東証2部上場<br>東証1部上場 |
| ナムコ  | 1988年1月<br>1991年9月   | 東証2部上場<br>東証1部上場 |
| カプコン | 1993年10月<br>2000年10月 | 大証2部上場<br>東証1部上場 |
| テクモ  | 2000年3月<br>2001年3月   | 東証2部上場<br>東証1部上場 |
| タイトー | 1993年1月<br>2003年9月   | 東証2部上場<br>東証1部上場 |

スーパーファミコンも発売されました。

PCエンジン、メガドライブが登場すると、これらのハードに対し4〜5年先に発売されたファミコンはどうしても性能面では優位とは言えず、派手さ、物体の表示数を求められがちなSTGはPCエンジン、メガドライブに多くリリースされるようになりました。特にメガドライブはこれを発売したセガがアーケードゲームメーカーとしても大手だったためか、たいへん多くのSTGがリリースされました。

一方、後発のスーパーファミコンではPCエンジン、メガドライブに比べSTGの比率はかなり少ない状況になりました。

ナムコは、筆者がはつきりと記憶しているだけでも80年代前半にすでに店舗を明るくし、直営店に「キャロット」というまさに野菜からとった名前を冠するように、イメージ戦略を打ち出していました。

セガの直営店舗では「テトリス」、UFOキャッチャー登場の頃から店舗が明るくなる傾向が鮮明になりました。

この大手2社の店舗が明るくなったことは、収益を上げるうえでもより多くの人口をターゲットにしやすくするというために行われた側面もありますが（もちろんこれは安心してプレイできる環境ということではプレイヤーに、業界イメージがよくなるということではゲーム産業にかかわるすべての人にメリットがあります）、もうひとつ注目すべき点があります。

セガの株式が店頭公開から東証2部に上場したのが88年4月、ナムコが88年1月に同じく東証2部に上場した時期と重なるのは偶然ではないと筆者は感じています。企業が上場する際の許可基準に「その企業が反社会的な会社でないこと」は必須条件になるのですが、ゲーム会社が多数持っている直営店がいわゆる「不良のたまり場」というふうに関わり取られてし



まっでは上場することはほぼ不可能であるため、企業は上場が視野に入った段階でイメージアップに気を使うようになるためです。

上場するゲームメーカーが開始めた(当時の上場基準は現在の東証マザーズへの上場とは比較にならないくらい審査基準が厳しかった)ということは、ビデオゲームのマーケット規模はその金額の大ききだけでなく、安定感という意味でもインベーターブームの余波という類の物ではなく、一つの産業として認識され始めたと言えます。

## 90年代後半から 2008年頃

90年代後半以降は、新規ジャンルの増加は音ゲーくらいでした。一方で既存ジャンルのネットワークゲームが登場し始めました。家庭用ゲーム機はニンテンドウ64ではシリコングラフィックス社、PS2以降では東芝、IBMも開発にかかわるなど、ハードウェア

の開発予算規模は100億円でも全く足りない事態になりました。

家庭用ゲーム機のパフォーマンスが極端なことで、家庭用ゲーム機の開発予算が巨大になってしまいました。ですがそれでもビデオゲーム人口が増えたことで、当たれば莫大な利益を見込めることで、いよいよインフレ状態に突入しました。同時に、中小のゲームメーカーからのヒット作がどんどん減っていきました。

ビデオゲームがひたすら重厚長大になっていく中で04年末に発売されたニンテンドーDSがこの流れを変えるゲーム機となりました。いわゆる『脳トレ』と呼ばれた『東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修脳を鍛える大人のDSトレーニング』、『nintendogs』など、新規アイディアを投入したゲームがヒットを飛ばし、ビデオゲームがほかの娯楽から多くの顧客を取り戻すことに成功しました。

一方アーケードゲームでは、1ゲームごとにプレイ料金が発生するの、家庭用よりも低予算で開発されるものが多くなりました。

ネットワーク、プレイヤーカード、タッチパネルを投入したゲーム機により(その多くは家庭用よりも性能が低いながらも)、一時的に劇的に盛り返すこともありましたが、はつきりと下火になり始め、ゲームセンター自体がはつきりと減少し始めました。

また、この頃から大手メーカーがほぼSTGを開発しなくなりました。

## 2012年以降

F2P(Free-to-Play)の略称、無料で遊べるゲーム)が隆盛になり、家庭用、PC、スマートフォンとあらゆるゲーム機であらゆる年齢の人がビデオゲームに触れるようになりました。

ほとんどのゲームがネットワー

クに何らかの形でつながるようになりました。

アーケードでは、大手メーカーも専用筐体のゲーム以外では新作をほぼ発表しなくなりました。

産業としては、大手ゲームメーカーが携帯電話・スマートフォン向けのゲームにビジネスのメインフレームをシフトする以前から、ひとつの動きがありました。

サーバ管理やブログ運営を行っていた会社が、携帯電話・スマートフォン向けのゲームアプリを開発・運営したりしたことで、モバイルのゲームにおいて大手メーカーよりも先行し、爆発的な利益を上げたのです。黎明期以来のゲーム産業以外から、ゲームでの売り上げをメインとする会社が増えました。

また、スマートフォン向けのF2Pゲームの開発、運営を行っている会社が数多く上場しました。



一方でPCでは、誰でも作品を持ち込みプレイヤーの人気を勝ち得ればSteamから配信されるSteam

Greenlightが登場、インディーゲームを世界へ配信し始めました。

ローカライズにも協力的なPLAYISMも登場しました。

据え置き機でも、SCE、マイ

クロソフトともに中小の開発、個人の開発者にも開発環境を提供し、世界中にゲームを配信できるようになりました。

スマートフォンのAndroid、iPhoneでも個人が世界中にソフトウェアを配信可能となりました。

Wii、PS3、Xbox 360が発売される頃までは、新機種が発売されるとことは開発費の増大を招き、小資本の開発会社はほとんど厳しい状況にならざるを得ませんでした。個人に至ってはハードメーカーから相手にもしてもらえませんでした。それが今や、PC、据え置きゲーム機、スマートフォン、携帯ゲーム機ではPS Vita

で、個人でも世界にゲームソフトを配信可能という状況になりました。

開発ツールも利用しやすくなりました。

以前は一千万円単位で年間使用料が必要だったHavok Engineはスマートフォン用では無料。

Unreal Engineが月額\$19+売上の5%で利用可能。

ゲームエンジンの代表格とも言える普及率を誇るUnityも無料で、誰でも利用可能になり、個人でも最先端のトップレベルのゲームエンジンを使用することが可能となっています。

ビデオゲーム黎明期から存在したSTGはビデオゲーム発生とほぼ同時に生まれた故に、ほかのゲームジャンルよりも早くに、誰にでもわかりやすい新規アイデアが生まれました。同時に、そのアイデアが枯渇したように感じられやすいジャンルです。

STGは最も古くから存在する

ジャンル故、ビデオゲーム内でも後発ジャンルの誕生のたびにシェアを奪われる立場でもあります。

長く存在するジャンル故にプレイヤーがSTGを見る目は新規ジャンルより厳しくなりやすく、苦戦しやすいことを、理解していただけだと思います。

同時にSTGがビデオゲーム黎明期を盛り上げたからこそ、現在の巨大なビデオゲーム産業があると言っても過言ではなく、STGのビデオゲームマーケットにおける貢献度は極めて高いとも言えます。

ゲームのジャンルが増えても、ジャンルの数に比例して開発者が増えることはありません。特に強力に売れる新しいジャンルがあると、そこにメーカーは開発リソース（開発者の人数）を割きます。すると古くから存在するジャンルは、一定の数を保つことはあっても、新しいタイトルが増える傾向にはなりにくい状況です。

特に、新しいジャンルであったRPGは、古くからのジャンルSTGへの影響という面では、絶大でした。

プレイヤーに反射神経を求めない大ヒットジャンル・RPGが生まれたことで、ビデオゲーム人口のうち相当な人数のプレイヤーをSTGから奪っていった面も、ある程度あります。

ほかのジャンルを遊ぶことでSTGの魅力が再確認される面もあるので、RPGの大ヒットはSTGへのダメージとはならないと筆者は考えています。

それ以上に、主にSTGが「体験でゲームを学ぶ」のに対し、RPGの多くは「文章で説明してくれる」ことで「誰でも理解できる」ということで、非常に大きなアドバンテージを持っているのです。そのせいか、国内産のゲームでは「感覚的に理解できる作り」の研究がおろそかになったように、筆者は強く感じています。

ゲームメーカーは企業体である



以上、利益を出して存続しなければなりませんので、受け止める人により理解速度に差があり、場合によっては理解できない人も発生しうる「感覚的に理解できる作り（STG…少数派）」よりも、文章を読めば確実に理解できる「文章で説明してくれる作り（RPG…多数派）」を選択する傾向を生んだように感じています。

このことは、アクション性のあるジャンルの進化においては非常に危険で、80年代中盤以降、誰にでも理解できる新たなアイデアが生まれにくくなった大きな理由の一つだと思っています。

2012年以降の近年ではスマートフォン中心のソーシャルゲームも、据え置き家庭用ゲーム機用のソフトウェアも数十人の規模、数百人の規模で開発され、『GTA V』に至っては開発費、PR費を合わせると2億6千5百万ドルにまで膨れ上がっています。逆に、STGははるかに小さな

予算で面白い作品を作ることができます。高性能でありつつ極めて安価なゲームエンジンが出そろい、ハードメーカーが中小企業や個人の開発を受け入れる流れが加わり、STGを作りやすいチャンスが出てきたと言えます。

筆者は個人的に『グラディウス』『R-Type』の頃が、ビデオゲームマーケットの中でSTGが最も輝いていた時期と思っているのですが（STGがまだジャンルとはなっていないかったビデオゲームマーケット誕生と言えるインベーターブームの『スペースインベーダー』は除く）、この時以来の大転換期と感じています。

2000年以降の傾向かつ近年ではより顕著になってきているのですが、日本の80年代、90年代のゲームをリスペクトした作品も海外で多数リリースされるようになってきたこともあり、海外産のSTGの登場も、期待が持てる状況になってきました。

特に、STGが大手メーカーで開発されなくなった背景には、開発費の高騰があると筆者は感じているのですが、高性能なゲームエンジンが現在では極めて安価に使えるようになっていきます。

ハードウェアの性能が進化し、今やグラフィック性能が実写のレベルに突入し行きつくところまで行きついたことで、開発予算を劇的に引き上げる「ひたすら綺麗」をプレイヤーがすべてのゲームに望まなくなったことも、STGには追い風と言えるでしょう。

## 今回の最後に

本来は、前回（本誌Vol.8）の本連載文末にて記した「ゲームセンターのメリット」に続いて、「ゲームセンターの運営面について」記す予定でした。

そんな中、本誌山本編集長と今回の連載について内容の打ち合わせをする中で「STGの未来について筆者が思うこと」、特に希望

的に感じていることを話したところ、たいへん強く関心を持っていただきました。

「誰にでもわかりやすい新規アイデアがマーケットを盛り上げる」という話をするうえで、特に現在が、その大きなチャンスを迎えていることについて今回は話をしました。

そのために、まず「現在がなぜその大きなチャンスであるのか？」の概要を時系列で記しました。

一方、小規模の開発による作品が多く出てきても、これだけでは状況が変わるとは言いきれません。もちろん、タイトルが数多くリリースされることで「誰にでもわかりやすい新規アイデア」を有した作品が生まれる確率は引き上がります。次号ではこの「誰にでもわかりやすい新規アイデア」について記す予定です。



# アーケード 業務用シューティングゲーム ボンバー史概論

シューティングゲームの歴史を学ぼうと思っても、何から手をつけて良いかわかりにくいもの。そこで手始めにアーケードシューティングゲームのボンバーについて、注目してみよう。シューティングのシンボルとも言える、熱い爆発の歴史を研究するのだ。

Text-山口義英  
(東京工芸大学芸術学部ゲーム学科)

## はじめに

シューティングゲームの沼は深い。古今東西を見回せば、業務用・家庭用・携帯機・モバイルと、ほかのジャンルを圧倒する幅広さを積み重ねてきた。縦や横画面・主観や俯瞰といった表現形態、さまざまな操作系やシステムといった形で、ユニークで洗練されたアイデアが「遊び」の中にふんだんに詰め込まれてきた。その多様さは、結果として圧倒的なタイトル数となって、私たちの前後に広がっている。そうした膨大なシューティングゲームを、知識として理

解していくためには、特徴のはっきりした的確な着目点が有効である。本講では、シューティングゲームに際立った要素である「ボンバー」というフィチャーについて注目する。その歴史をたどり、考察を行いながら、ボンバーがシューティングをどのように進化させ、何を実現してきたのかを学びたい。さらにその未来をうかがうことで、シューティングを今まで以上に理解し語れるようになること。これを到達目標としたい。

## ボンバーの誕生

歴史をひもとく前に、まず

最初に考えるべきなのは、ボンバーとは何かという定義である。読者を含めて、シューティングに慣れ親しんでいる私たちが抱いているボンバーの特徴は、おおよそこのようなものだと言つてよい。

- ・専用のボタンで発射(発動)する
- ・複数の敵(広範囲)を攻撃・使用回数が制限されている
- ・数多くのボンバーを採用したシューティングゲームを見渡せば、これ以外にも幾つかの特徴を挙げることが出来る。

ただ、共通の要素や十分条件として考えた場合、本講ではこの3点をボンバーの定義としておく。

定義を元に、元祖ボンバーの登場作品を探してみよう。私たちがボンバーと聞いてイメージするゲームタイトルは、いわゆる縦シューが多い。しかしボンバーの元祖と言った場合には「ディフェンダー」(80年 ウィリアムス)を挙げることになる。任意横スクロールと複雑な操作系(1レベル5ボタン)が印象深いこのゲームの自機には、「スマートボム」と呼ばれる武器専用のボタンがあり、それにより画面内の敵を無条件で全滅することが出来る。発動は一瞬で、画面が閃光に包まれて敵と敵弾が消滅する。現在のボンバーのイメージからすると単純



元祖ボンバーは画面左上のレーダーの脇に表示されている。ただし3発以上は何発持っているかわからない。かなり中途半端な仕様だったと言える

引用写真出典:『ディフェンダー』  
1980年 ウィリアムス



な表現だが、当時としては違和感のない演出であったと言える。使用回数はゲームスタート時に標準で3発。回数は自機のみならず面クリアで初期化されることなく、スコア1万点ごとに1発が追加されるのみである。当然多用は厳禁で、使いどころを考えると、ゲームの難度をむしろ高めていた存在の一部だったようにも見える。

とはいえ、専用のボタン・広範囲の攻撃・回数制限という後のボンバーの基本は本タイトルで成立したのと言ってよい。シューティングゲームとしてのメカニクスでは、スタンダードには遠かったが、ボンバーというフィチャーについては、『ディフェンダー』が築いたものは極めて重要で大きなものだったのである。

### 強力兵器が緊急回避か？

シューティングゲームのバランス調整では、今も昔も何

もできない「詰んだ」状態をよしとしないものだ。80年代前半のバランスや難易度に関しては、カットアンドトライによる場当たり的な調整も多く、安易に詰みに至る状況は珍しくはなかった。『ディフェンダー』でもそれは同様で、『ワイプやスマートボムといったフィチャーは、そうした詰みの状態から脱出する道具として実装されていたと推察される。結局、姿を見せたはずのボンバーは、死ぬしかない状況への緊急回避システムとして解釈された。80年代前半のアイデアとユニークさを競った時代において、ボンバーがフィチャーとしてほかのゲームに普及し定着していく素地は乏しかったと言える。シューティングではないが『タンカーム』（82年 コナミ）に、『ディフェンダー』とスマートボムの影響を見いだすのが精いっぱいのところだ。

結局シューティングに、再びボンバーと呼べるものが登場するのは『タイガーヘリ』

（85年 東亜プラン）まで待たねばならなかった。専用のボタン・広範囲の攻撃・使用回数の制限といった基本条件は、まさに私たちがボンバーと呼ぶしかないものだ。特筆すべきなのは、開発者のインタビュー（本誌Vol.4 P.42）でも明言されているように、ボンバーが攻撃的な武器として発想され、実装されていたことだ。通常攻撃に加わる、もう一つのユニークな攻撃方法として、ボンバーは帰ってきたのである。

しかし一方で当時のプレイヤーから見ると、『タイガーヘリ』のボンバーは、緊急回避フィチャーの一種として認識されていたことも否めない。それは当時の『1942』（84年 カプコン）の宙返りや『エグゼドエグゼス』（85年 カプコン）のクラッシュ（敵弾消去）のような、詰みへの免罪符的なシステムからの連想が大きかった点を指摘しておきたい。一部のプレイヤー間において、緊急回避シ

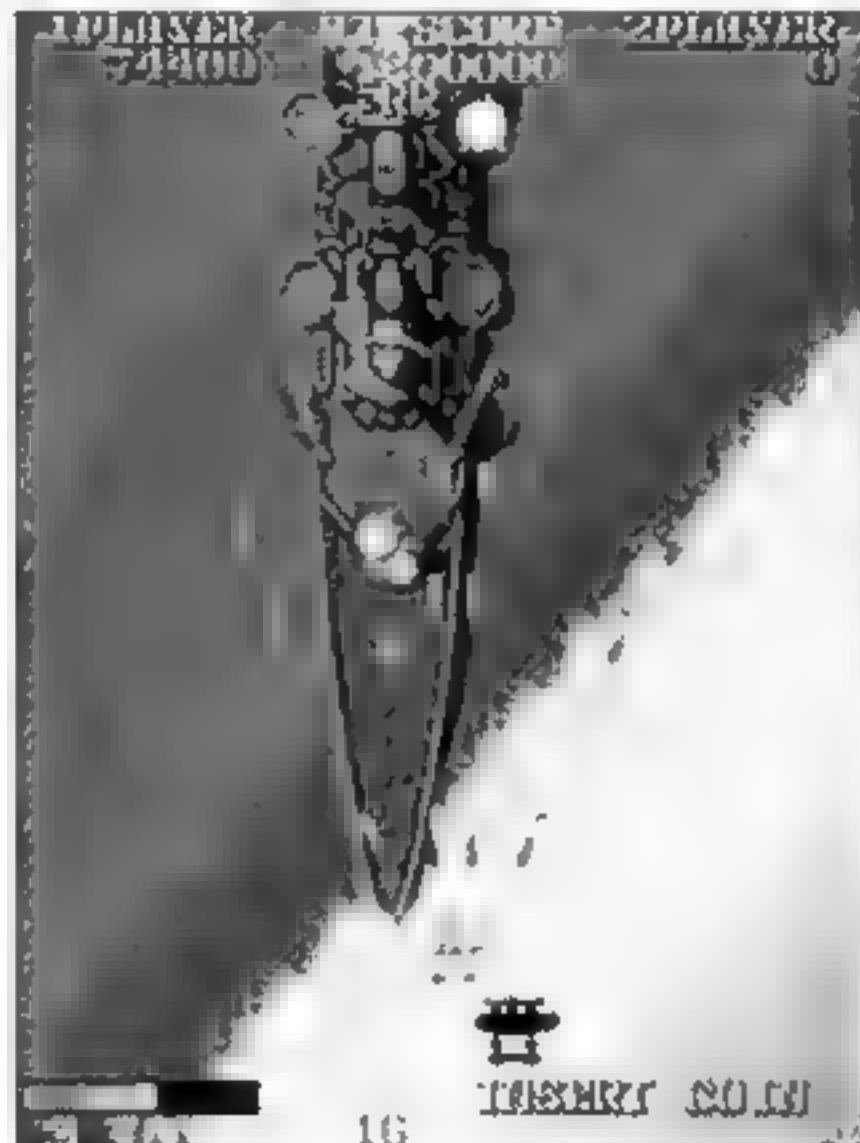


ボンバーがステージクリアで補充されず、死亡時のみリセットされるシステムが定着したのは本作から。地味に見えるが、わかりやすい進化だった

引用写真出典：『究極TIGER』  
1987年 東亜プラン

津波を的確に繰り出すことなしには、最終面の「大和」攻略はおぼつかない。表現こそ爆発はしないが、その役割はどう見てもボンバーなのだ

引用写真出典：『1943 ミッドウェイ海戦』  
1987年 カプコン



難所を覚えて積極的にボンバーを使っていくのが賢い戦術。固い敵向けと言うよりは、敵が困って来たのを引きつけて一網打尽というイメージだ

引用写真出典：『タイガーヘリ』  
1985年 東亜プラン



システムが必要になるゲームバランスこそが問題という議論さえあった時代である。下手なプレイヤーが画面内で追い詰められたとき、的確に2つのボタンを押すことができるのか? ……という主張は、当時はそれなりに説得力を持っていたのだ。

『タイガーヘリ』では、ボンバーは自機の左右にぶら下がっていて、単独で当たり判定を持っているという点も、防御的なイメージを助長している。敵弾が赤いボンバーの部分に接触すると、盾となって強制的に発動されてしまう。言ってみれば今どきのオートボムのような仕組みだ。こうした幾つかの要素を踏まえ、ボンバーが緊急回避フィチャーであるとして受け取られたのは仕方がない側面もある。しかし現在から振り返れば、ステージごとにリセット(補充)される設定は積極的な使用を促すものであると解釈できる。やはり『タイガーヘリ』において、ボンバーが再発明

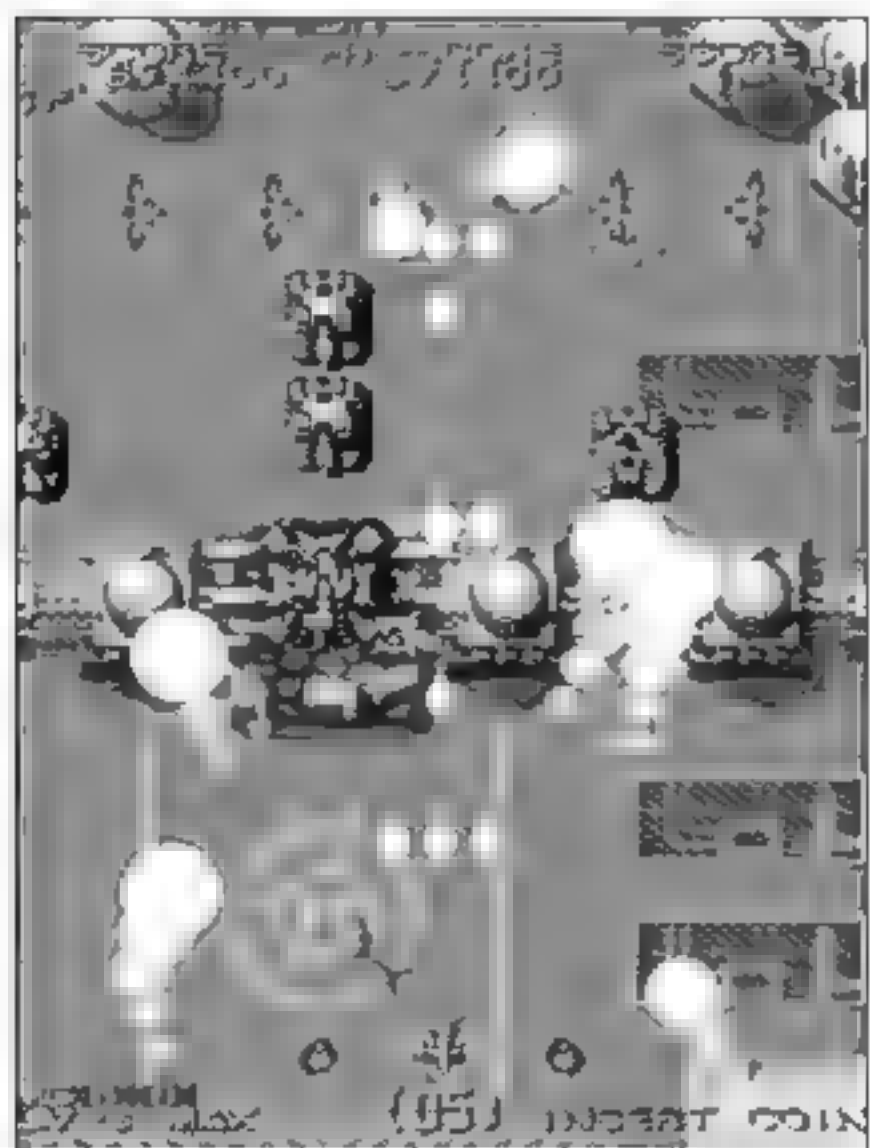
されたことは明白な事実であると言えよう。

### 普及から定着へ

その後のボンバーの普及は、シューティングゲーム好きな本誌の読者の多くにとつて、スラスラとタイトルを挙げていくことも難しくないだろう。特に『飛翔鯨』『究極TIGER』(87年 東亜プラン)の連続ヒットは、シューティングゲームにおいてボンバーが必須である印象を強く押し進める原動力となった。大きく広がるメインショットに、大ダメージを奪うボンバーという景色は、縦スクロールシューティングの新たなスタンダードを形成したのだ。ここで一つ気にしておきたいタイトルとして『1943』(87年 カプコン)を挙げておく。このゲームにおいてボンバーにあたるのはメガクラッシュ。体力ゲージを一部消耗するために回数の管理がやや曖昧であることと、状況に依

じて発動する効果が変化する点は、ほかのボンバーとは異なっており珍しい存在だ。ただ、ステージのボスである固い敵艦との攻防時にメガクラッシュにより津波を発生させ、敵の攻撃が止まる間に大ダメージを奪う戦法は、本作の攻略の大きな鍵となっている。これを攻撃的なボンバーの積極的利用のはしりとして覚えておきたい。その後、『究極TIGER』においても、あらかじめボンバーを撃って固い敵に密着し、連射で一気に倒す戦法が普及するなど、ボンバーを攻略に活用することは、これ以降当然のように広く受け入れられていくことになる。

そして『TATSUNJI』(88年 東亜プラン)から『雷電』(90年 セイブ開発)を経て、ボンバーは巨大な市民権を獲得するに至る。特に『雷電』の大ヒットにより、同様のヒットを狙って、酷似したゲームシステムを備えた『雷電』クローンと言わざるをえない

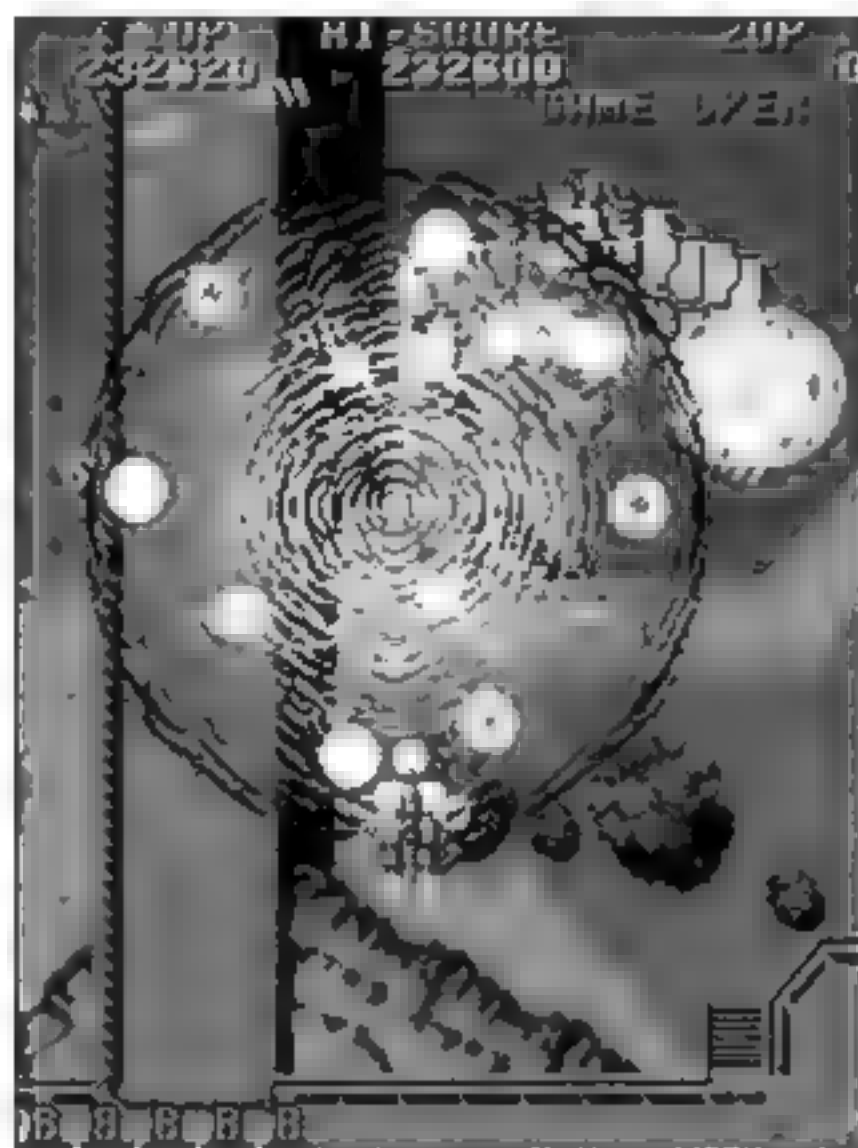
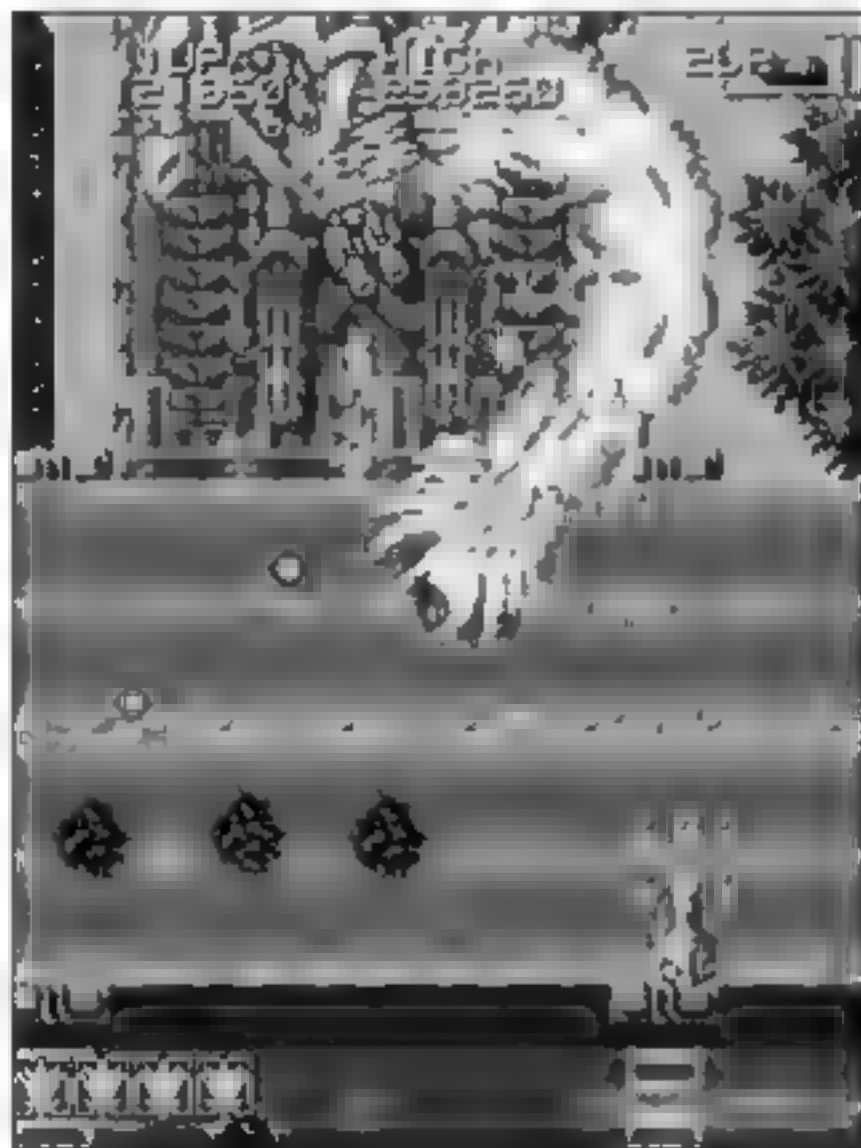


レバーをグルグル回してボンバーが補充できるので、最後まで惜しげもなく使えるのが最大の特徴。忙しくて疲れるのは、仕方のないところだろう

引用写真出典:『パース』  
1992年 カプコン

ドラゴン「レーザー」と呼ばれるが実体はボンバー。一部のボスの攻撃がドラゴンレーザーを逆に破壊するなど、ボンバーの演出面の工夫が印象的

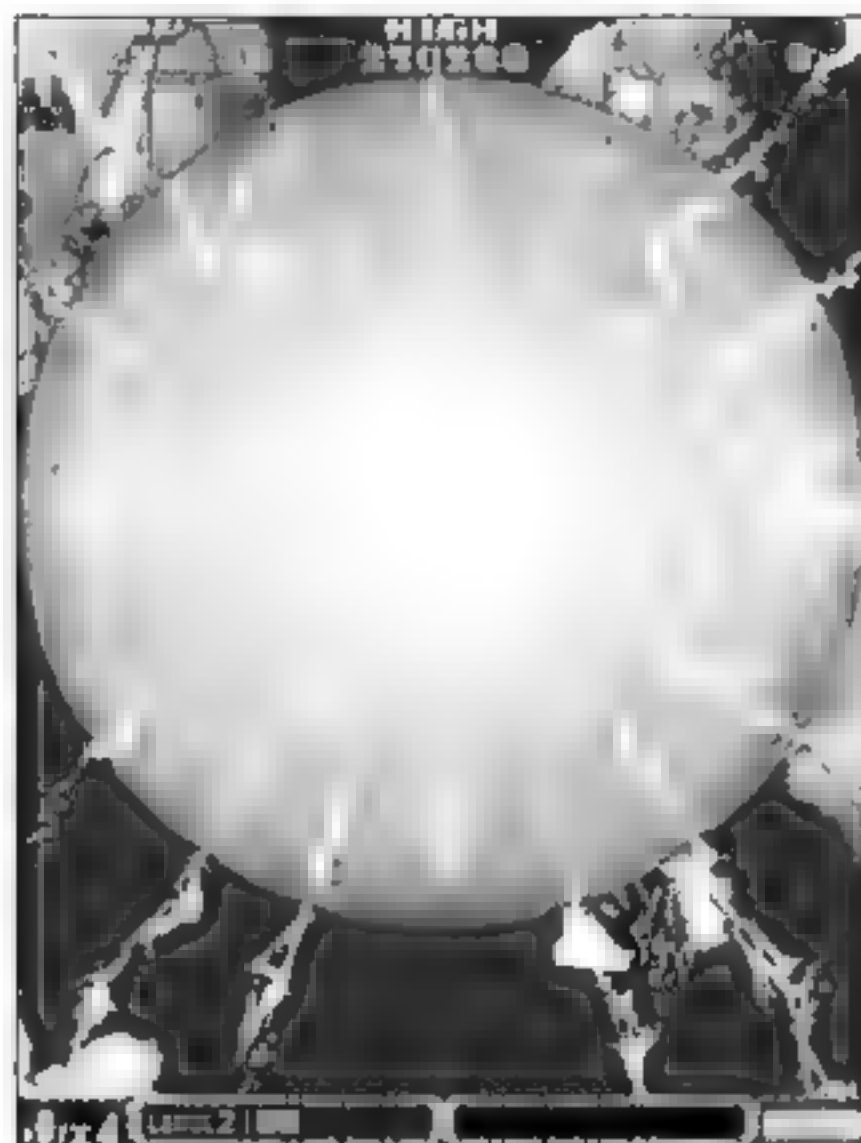
引用写真出典:『トライゴン』  
1990年 コナミ



2人同時プレイとして設計されている作品だが、ボンバーだけは画面上に1発しか存在できない。無敵時間もないので、2人プレイ時には注意が必要だ

引用写真出典:『雷電』  
1990年 セイブ開発





同時にボンバー発射で威力アップが特徴だったが、スペシャルバージョンでは1人用でもダブルボンバーが標準に。やはりボンバーは強くありたい

引用写真出典：『バツグン SPECIAL Ver.』  
1993年 東亜プラン

各機体にユニークなボンバー。その存在が、プレイヤーの選択を左右したかという点、キャラの見映えに比べれば、その影響力は低かったようにも思う

引用写真出典：『戦国エース』  
1993年 彩京



先の面のためにボンバーを温存すると、どんどん難しくなる。一方で序盤にボンバーアイテムが比較的に出やすいのは、狙って作られた異とは思えない

引用写真出典：『大王』  
1993年 アテナ

### 多様化と付加価値

ゲーム群には、言うまでもなくボンバーが実装されていた。つまり『雷電』に右へ倣う形で、ボンバーはシューティングゲームを席巻したのである。

しかし縦スクロールシューティングゲームにおいてゲームシステムの共通化が進んでいく一方で、当然新製品のシューティングゲームでは、新しさをアピールする何らかの要素が求められる。しかしゲームシステムの根本は変えられない。するとそこから必然的に、その解決法の一つとして、ボンバーの多様化が始まっていくのも当然の流れだった。ボンバーの代名詞と認識されている東亜プランでさえ『大旋風』（89年 東亜プラン）では、ヘルパーと呼ぶ護衛機編隊とボンバーの使い分けシステムを採用している。ほかにもアイテムの取得時に2種類のボンバーを取り分ける『トライゴン』（90年 コナ

## ボンバーの仕様を調べるには？

実際にゲームで使用するときは、状況的に追い込まれていることが多いボンバー。普段、仕様を意識したり分析する余裕はあまりない。そこで、プレイ中に意識してチェックすることで、ボンバーの仕様を深く理解したり、分類するためのポイントを挙げてみた。

**1**  
発動時には無敵になるのか？

**2**  
どのタイミングと範囲で敵弾を相殺しているか？

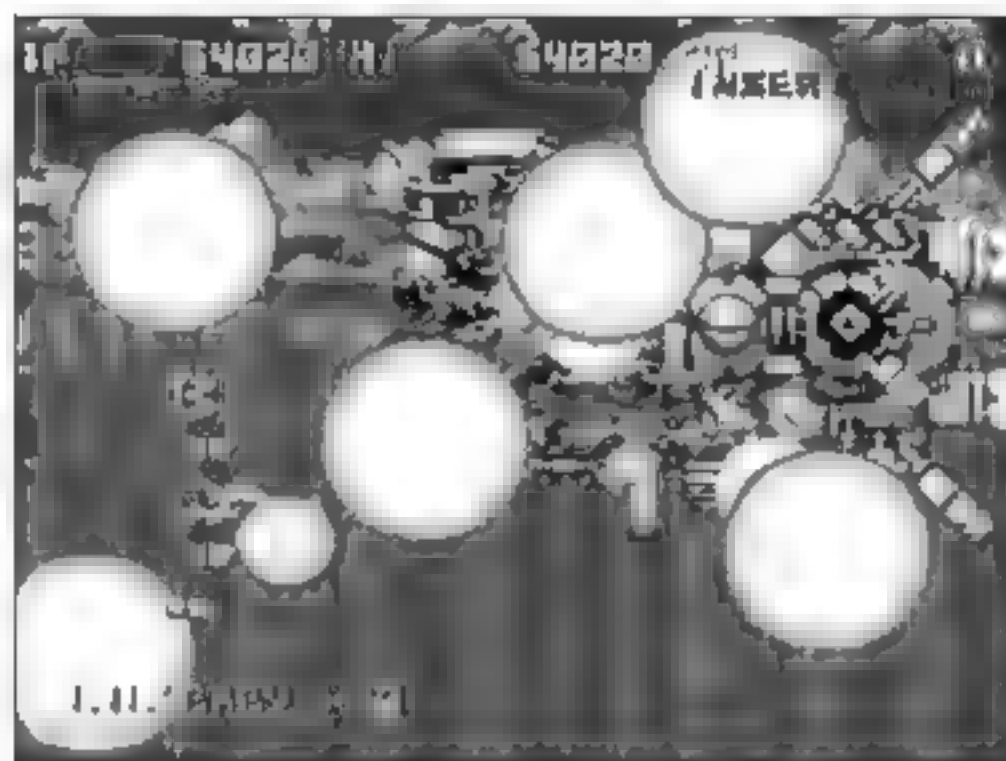
**3**  
発動中、通常ショットに制限はないか？

**4**  
2人プレイ時に2人同時に発動できるか？

意外と盲点なのが**4**の2人同時でのボンバーの扱い。片方だけしか出ないものや、『BATSUGUN』（93年 東亜プラン）のように、2P同時専用のボンバーを用意して、問題を回避するなど興味深い点が多い。



ミ)や『雷電II』(93年 セイブ開発)では、攻撃と防御のどちらかを優先した2種類の性格のボンバーが設定されている。またプレイヤーキャラ(機体)を選択できるタイプである『ソニックウイングス』(92年 ビデオシステム)や『戦国エース』(93年 彩京)などから、それぞれのキャラ固有のボンバーが設定さ



スクロールタイプの横シューでのボンバー自体はレアな存在。まさに本作の海外版というレアなバージョンに、その採用例を見出すことができる

引用写真出典:  
『サンダークロス』  
(海外版)  
1988年 コナミ

れることがスタンダードになつていったことも押さえておきたい。そのほかにも、ボンバーに新しい特徴を持たせたものとしては、発動中のレバー入力によって攻撃範囲を制御できる『ガンフロンティア』(91年 タイトー)のようなアップローチもある。『ガンフロンティア』では、ボンバーのアイテム



ボンバー中の無敵を利用して地形を抜け、撃ち込み点を稼ぐプレイが印象的だが、ボンバー自体がアイテムでパワーアップするのも、本作の珍しい特徴

引用写真出典  
『作戦名ラグナロク』  
1994年 NMK

ムが細分化されたチップ(金塊)を複数集めることで獲得できる点においても、独自性と先駆性が見受けられる。さらにレバー入力でボンバーのストックを回復させる『バース』(92年 カプコン)も記憶にとどめたい。『バース』では、使用中のメインショットの種類によってボンバーの形態が異なるのも特徴的だ。また、ストック方式ではないが通常ショットを連射して充填したエネルギーを何度もボンバーとして発射できる『サンダープラスター』(91年 アイレム)のような変わった使用制限を採用したゲームもある。さらにはボンバーボタンを長押しする時間で、形態や効果が変化する『19XX』(96年 カプコン)や『エスプレイド』(98年 ケイブ)は、使用する瞬間に、プレイヤーに選択肢を与えているシステムを持った作品。印象深さで言えば、ボンバー使用により、隠れキャラを発見できたり得点稼ぎをすることが可能な『バ

トルガレッガ』(96年 ライジング)も、ボンバー的には印象深いタイトルだ。

### 自粛圧と空気化

こうしてメカニクスに近い位置にボンバーが定着し、そのバリエーションも豊かになっていった中、シューティングゲームには営業的な条件などから、高難度化の波が押し寄せつつあった。その波は自然と、ボンバーの位置付けにも大きな圧力を生み出していく。それはつまり、ボンバーは救済のための武器であり、本當にうまい人であれば、それに頼らずともゲームを進められるはずだ……というレベルデザインでの思想である。

確かにボンバーを使わずに残しているほど、ステージクリアのボーナス点が高くなる仕組みは、『タイガーヘリ』からある。ハイスコアとはゲームの腕前の可視化だから、ボンバーをケチって高いスコアを出すことが、そのゲームの

上手さの証明だ。それは間違っていない。『大王』(93年 アテナ)には、ボンバーの所有数に比例して、ランク上昇速度が増加するシステムがあり、ボンバーをため込んでいる上級者という構図は、作り手側も意識していたことがうかがえる。

結局、ボンバー使用のデメリットは、ゲーム進行に干渉するようになっていった。追加ステージや隠し面へ進む条件の一つに、ノーボンバーを要求する『雷電DX』(94年 セイブ開発)は、ボンバーに対して、一つの転機となった作品だ。しかし上級者にとってノーボンバーを縛りとして課すことは、ボムを再び緊急回避の道具に回帰させてしまうことにほかならなかったのだ。さらに象徴的だったのは、『怒首領蜂』(97年 ケイブ)の最終ボス・火蜂が、ボンバーの攻撃を無効化したことだ。ここからあらためてボンバーは、緊急回避のために仕方なく使うもの、または拙いプレ



イヤのミスを補う道具として、再定義されたと言ってもいい。同様の構図は「ケツイ」(02年 ケイブ) などへと続いていくことになる。事がここに至ることで、ボンバーはシューティングゲームにおける、攻撃的な武器としての役目を、このあたりで終えたのである。

そうした状況下で『式神の城Ⅲ』(06年 アルファシステム) が採用したハイテンションMAXシステムも挙げておかねばならない。これは、ボンバーのストックを時間限定の点数稼ぎモードの発動に供するものだ。うまく稼ぐと、その点数でボンバーのストックが補充されることも可能で、それにより再び点数稼ぎが可能となる奇妙な構図を持つ。結局ボンバーのストックは、殆どボンバーとして使われず、その存在価値を疑われる状況を生み出した。さらには『怒首領蜂 大復活』(08年 ケイブ) 以降におけるオートボムの採用も、大きな変

化だ。残されていた役目である緊急回避において、ボタン操作が不要になる。こうした現実には、現代のボンバーの存在感を、極めて希薄で難しい位置付けへと追いやってしまった感が強い。

### ボンバーとこれから

シューティングゲームが遊びの幅を広げるために、ボンバーをその内部にガッチリとつかんでから30年。そこにあるのが当たり前だったボンバーは、長い旅を経て少しくたびれた存在になってしまったように見える。アイデアも出尽くしたような気がするし、何しろ業務用のシューティングゲーム自体が風前の灯火だ。それでもシューティングゲームのわかりやすさ、特に縦スクロールシューティングのつつきやすさは、やはりボンバーの存在によるところが大きい。そこを踏まえると、ボンバーやシューティングゲームの未来が見えてくるよう

に思う。

ずばり今の私たちには、失われたかったボンバーの存在価値を実感できるレベルデザインが必要だ。ボンバーを攻撃的な武器に戻すコンセプトの回帰が必要なのは、ここまでのボンバーの歴史を振り返ってきた今ならば、自信をもって言うことができる。ただ、それは古臭いゲームに帰ることではない。

コンセプトの原点に戻るというのは、シューティングゲーム自体のそれを思い出すことだ。シューティングゲームとは、そもそもプレイヤーが弾を撃って、ぶっ壊したりやつついたりする快感を楽しむゲーム。つまりボンバーも、そのための道具に返ることが必要だ。つまり私たちは、ド派手にぶっ壊したり、やつつけることのできるボンバーの新たな目覚めを待っているのだ。そこにシューティングゲームの未来が、きっとあると信じたい。いや、きっとあるに違いないのである。

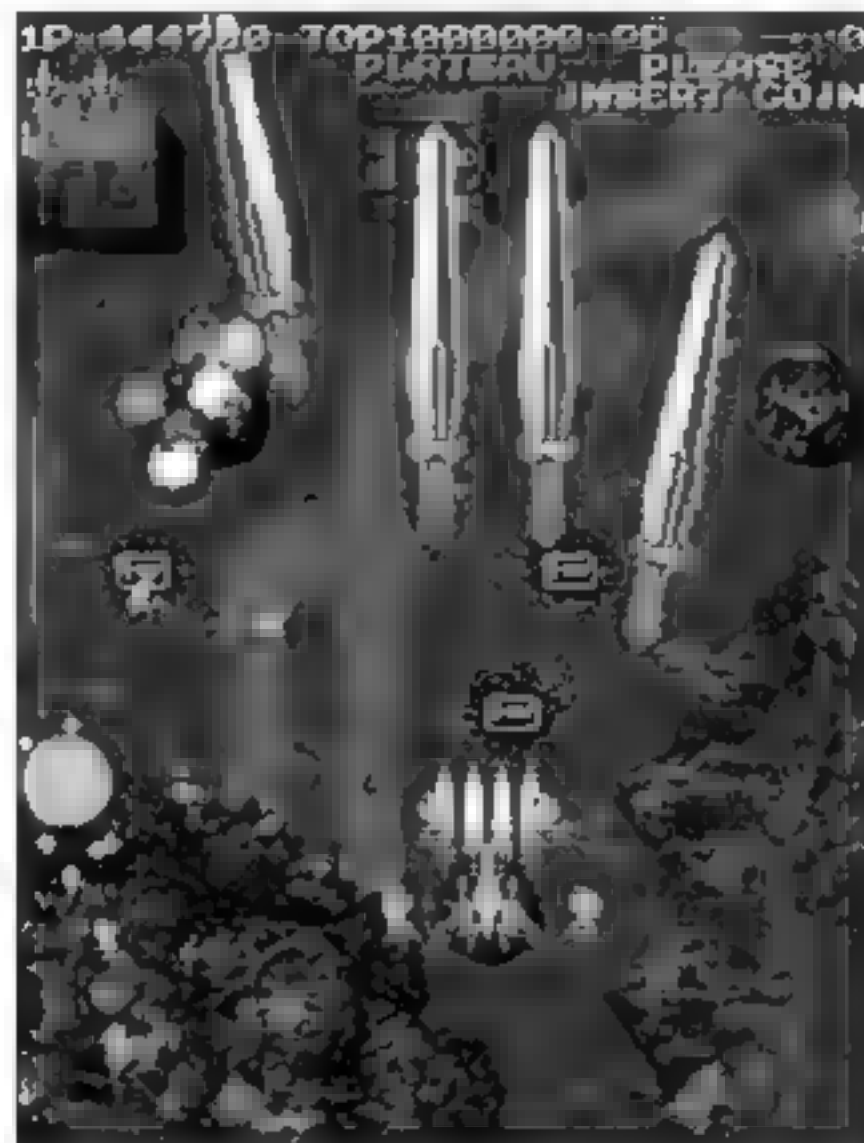
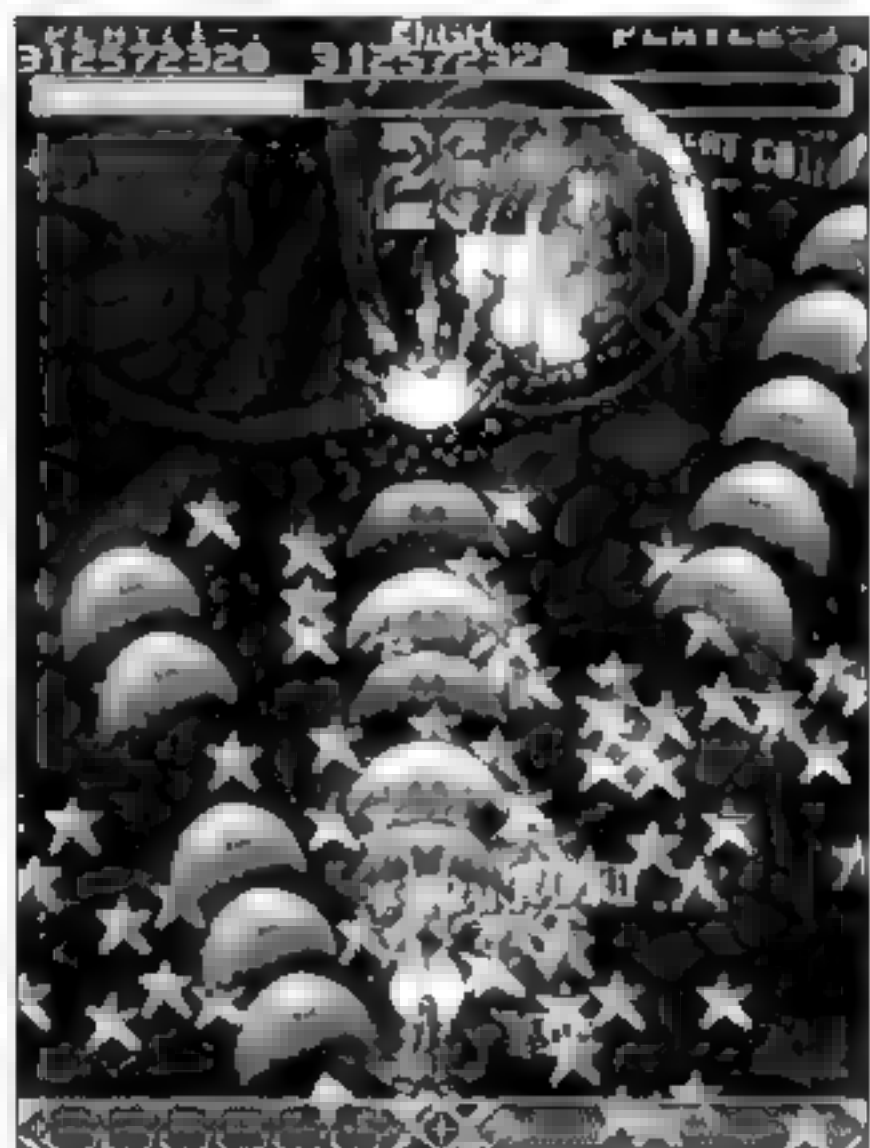


続編の新要素で、今まで積み重ねてきたスタイルが一変してしまった典型例。ボンバーの存在価値の薄さに、ダメ押しを与えた作品として記憶したい

引用写真出典：『式神の城Ⅲ』  
2006年 アルファシステム

たどり着くことなどないのに、最終ボスがボンバーを無効化すると聞いたときには驚いた。難しさの演出と引き換えにしたものには、当時は気づかなかった

引用写真出典：『怒首領蜂』  
1997年 ケイブ



スタート時にボンバーを3発持っていないというのが当時は珍しかった。稼ぎに使われる関係もあり、決め撃ちすることが強く求められる仕様だった

引用写真出典：『バトルガレッタ』  
1996年 ライジング/エイジング/  
エイブルコーポレーション



# 上村建也の 好きにせんかい!

今年生誕55周年を迎える元東亜プラン・上村の無責任発言コラム。しかも今回で連載2周年。読者の皆さま、お付き合い本当にありがとうございます! 今回のお題は「中年“にわか”ロッカーの心境」です。

上村建也 Tatsuya Uemura

Profile ●東亜プラン在籍時、『タイガーヘリ』『飛翔鯨』『究極TIGER』『ヘルファイアー』『ゼロウイング』『アウトゾーン』『ドギョーン!!』の開発と作曲を担当。攻める爽快感を重視した「かむしゃら」に遊べるゲームの作風と曲調がプレイヤーから熱い支持を集める。現在はバンド「U-Brand」を結成し活動中。



人と違う生き方が好き。でも人と一緒に充実感を共有できることはもっと好き。

学生を卒業すると同時に離れてしまったギターを抱えて、32年ぶりにステージに立つて演奏したのは2012年の秋。『雷電』シリーズの作曲者である佐藤豪氏の結婚パーティライブにお招きいただいたことが発端だった。ゲスト出演という扱いで「DOGBYUUNO」を弾いた時、私の中に新たな灯がともった。

私が東亜プラン在籍時代、ゲームメーカー各社が、公式バンドのような扱いで自社タイトル音楽を演奏するバンドを立ち上げるのが流行っていた。その多くが非常にレベルの高いパフォーマンスを演じていたので、東亜プランでも「やりたいね」という話だけはあったが、素人集団に近い我々は今一歩が踏み出せないまま時代は移り、時が流れた。

30年近く経て、私に具体的なバンド活動の糸口を与えてくれて、背中を押してくれた恩人は、東京高田馬場にあるゲームセンター・ミカドのイケダミノロック店長である。彼は、かつてバーチャルな世界にのみ楽しみを感じ

ていたゲーマーたちが、今はどんどんリアルなイベントや人的交流に目を向け始めると語り、これからはみんなで楽しみを共有できる場を作り出すことが求められていると説いた。自分の店で常にユーザーと一緒にあって現場を引っ張っている彼だからこそ実感できるビジョンだったのだろう。彼がロック大好きギターフリークということもあり、ゲーム音楽ライブが、ファンと楽しみを共有出来る一つの場になり得ると考えた。そしてその場に私を誘ってくれた。感謝だ。ギターからずっと離れていて、まったく自信を持てなかつた私も、恐る恐るだが、自分も一緒にその場を作っていきたいと思うようになった。

ロック大好き少年だった私は学生時代もバンド活動をしてきたが、実はその頃よりも今のほうが何倍も楽しく感じている。なぜか? と自問自答してみても三つ思い当たった。

まず一つ目は熱中できるものへの渴望だ。私は根っからの趣味人間である。我を忘れて何かに熱中している時が至福の時である。若い頃はただそれだけを考えていれば良かったので、熱中できることもいくつもあった。社会に出てからも、私はゲーム開発者を志し





バンド名【U-Brand】の“U”は「上村」の頭文字。「上村印」の曲を演奏するバンドという意味。レポーターは上村が過去に作ったゲームの曲が基本だが、ゆくゆくは上村の好きだった曲、思い出の曲などという括りのカバーもやりたい。1980年前後の日本の歌謡曲をハードロックアレンジにしてみたいね。敬老精神で応援よろしく!

て就いたわけではなかったが、やってみると「これはオレの天職だ」と思えるくらい熱中してきた。もっともその頃は、自分の思うように好き勝手作っていたれば良かった時代だったから、恵まれていただけなのだが。

しかし時代が進み、自分の立場も変わり、自分だけが熱中していれば良いなんて言っていられなくなって、組織や成果に振り回されているうちに、いつしか熱中できるものも見つけられないほど余裕の無い自分になっていくことに愕然とした。そして自分らしくない

自分から抜け出さなければと焦っていた。

そんな時に始めたバンド活動。自分の曲を演奏しているということも大きいけど、とても楽しい。実際のところ活動に費やせる時間はそれほど多いわけではないが「時間ができたらアレをやってみよう」などと思いを巡らせられること自体が嬉しい。時間的にも、精神的にも余裕のあった若い頃には、贅沢にも、自覚できなかった喜びだ。

二つ目は、人に「この歳になってロックバンドを始めました」と言ったときの、相手の驚く様を見るのが楽しいこと。

「なんじゃそりゃ?」と思われるかもしれないが、私にとっては実はけっこう重要なことなのである。と言うのも、私自身が「意外性を感じさせてくれる人」に（もちろんポジティブな意味で）魅力を感じる傾向があって、その裏返しとして、自分でも人に対して「意外性を感じさせる人間になりたい」と思っているふしがある。※自己分析より（笑）

この歳で「いきなりバンド始めたこと」と、しかも「ハードロックをやっていること」は、ネタとして、意外性の演出のためにそれなりに役に立っている。根が薄っぺらいからね。

最後の三つ目は、プレイヤーとお客さんが一体となる充実感を実感できることである。これこそがライブの醍醐味であり、ライブ活動を行うミュージシャンの誰しもが感じていることだろう。私が学生時代にバンド活動をしていた時だって感じていたであろうことだから「今さら」と思われるかもしれないが、敢えて「昔より今の方が楽しい」理由としてここで挙げるのにはワケがある。それは、私が今感じているお客さんとの一体感は、私がこれまでに残してきた足跡の成果として得られたものだからだ。

大して上手くもないオヤジバンドなのに、活動し始めてすぐに応援してくれる人がいてくれる。ミュージシャンとしてはあり得ないことである。これは、私がかつて作ってきたゲームや音楽を、四半世紀以上の時を経てもなお「懐かしい」と感じてくれるファンの皆さんの想いの上に成り立っている。こんなに開発者冥利に尽きることがあるだろうか。本当にありがたいことだ。感謝感謝。

地下アイドルと同様に、狭い井の中だけではちやほやされる心地良さに浸っている蛙ではあるけれど、別にそれでもいいじゃないか。「だってもうオヤジなんだから」と開き直れるのも、この歳だからこその特権である。

→次ページに【U-Brand】出演のライブレポートを掲載!!





(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)

両バンドが初披露曲を演奏し、ライブを盛り上げた

先陣を切って登場したのは HEAVY METAL RAIDEN と BAD CONNECTION が合体したスペシャルバンド、BAD RAIDEN だ。すで

## BAD RAIDEN と U-Brand が激突!!

The Ribbon Phase.4 @ 四谷アウトブレイク

2014.11.15 (SAT)

往年のゲームミュージックを演奏するバンド、BAD RAIDEN と U-Brand がライブハウスで激突。時代も流行もゲーム音楽に対する世間が抱くイメージもすべて爆音で吹っ飛ばすカッコよさを見せつけてくれた両バンドのアツいライブをレポート!

Report=風のイオナ(シティコネクション) Photograph=市村峠



ターリフで始まる「FULLMETAL NIGHTER」でライブはスタート。混合バンドということもあり、ステージ上のメンバーは完全にお祭りモード。すでに多量のアルコールが入っているようで、ハイなパフォーマンスで迫る。中盤ではマール先生が「初披露の曲、いっ

ちやうわよー!」と叫び、自らボーカルを取る「ミカドの歌」を開始。オリジナルはPOPなナンバーだがBAD RAIDENのアレンジは重戦車のような重さで突進してきた。マール先生の元気で勢いのあるキュートなボーカルが、さらに楽曲を魅力的なナンバーに昇





L to R ピクニック吉川 (B)、WAS.303 (G)、マール先生 (Vo,Key)、パティ松本 (Dr)、イケダミノロック (G)、鶴達和志 (Key)

華させていた。ギターのミノロックも「気持ちのよくなるボーカルだよ」と思わず本音も。ラストは高速ナンバー「Can't Retrace」を浴びせ、見事に今日集まったファンたちを温め、トップバッターの役割を果たしてステージから去っていった。

そしてクールな熱さをまとって元・東亜プランの上村氏率いるU-Brandが登場。オープニングは泣きのギターを聴かせる「奴らに弾のプレゼント」。渋くも味のある演奏でU-Brandらしさも全開だ。「今日出てるバンドの中で僕が断トツで最年長だと思う(笑)」と上村氏が照れながら言うと、オーディエンスからは「最年長〜」というコールが起こる。3曲目は1年前のライブでアレンジ中だということが明かされ、イントロのみが披露された「Zerowing2014」を完成版で披露。オリジナルの雰囲気を残しつつ、全編通してヘヴィなアレンジが印象的だった。そして今回もアレンジ中の曲があるとのこと

## SET LIST

### 【BAD RAIDEN】

1. FULLMETAL FIGHTER (武者アレスタ)
2. メインテーマ (飛龍の拳)
3. ステージ1 (疾風魔法大作戦)
4. 高田馬場ゲーセン ミカドの歌
5. Can't Retrace (雷電IV)

### 【U-Brand】

1. 奴らに弾のプレゼント (アウトゾーン)
2. Break A Leg! (究極タイガー)
3. Zerowing2014 (ゼロウイング)
4. Ready To Go (ヘルファイアー)
5. Tsugaru (究極タイガー)
6. Dogyuun Magic (Dogyuun!)

とでイントロ当てクイズが行われた。正解は「ヘルファイアー」。今後はこの日披露された「Ready To Go」から「CAPTAIN LANCER」へと続くアレンジになるとのことです、完成後のライブが楽しみだ。その後はU-Brand定番のナンバー「Tsugaru」[Dogyuun Magic]の2曲でライブを締めくくった。

BAD RAIDENの一夜限りのお祭り感と楽しさ、U-Brandの常にあるライブを期待させてくれる演出に、この日集まったファンたちも満足だったことだろう。まだ両バンドのライブを体感したことがなければ次のチャンス逃すな！



L to R 松本大輔 (Dr)、田中晋一 (Key)、上村建也 (Lead-G)、佐々木真一 (□)、長月 明 (Side-G)



アームドブルー  
『蒼き雷霆ガンヴォルト』作曲者  
**山田一法**  
スペシャルインタビュー

インティ・クリエイツ入魂のニンテンドー3DSダウンロードソフト『蒼き雷霆ガンヴォルト』（以下、『ガンヴォルト』）のサウンドトラックが2枚リリースされた。同作はSFアクション感とゲームミュージックらしいメロディと音が見事に融合した1作だ。しかしBGMのみならず、ゲーム中に流れるボーカル曲がすさまじい存在感を放っていることでもユーザーに大きなインパクトを与え、話題になっている。そんな『ガンヴォルト』の音楽制作、そしてサントラリリースへ込めた思いについて山田氏に伺った。

Interview—風のイオナ（シティコネクション）

Ippo Yamada © 1994年にカプコン入社後、『バイオハザード』などのサウンドを手がけ、1996年にインティ・クリエイツ創設に参加。以降、同社で開発した『ロックマンゼロ』シリーズや『ロックマン9』など多数のサウンドを手がけると同時にサウンドトラックCD、アレンジCDなどのプロデュースも積極的に行っている。また、SENSORS、純白RGBといった音楽ユニットでも活動をしている。



**CDでのリリースにこだわり、音楽を聴くリスナーを育てたい**

——インティ・クリエイツさんの自社タイトル『ガンヴォルト』の配信開始、そしてサントラ&ボーカルCDのリリースと怒涛の展開を見せていますね。

**山田一法（以下、山田）** そうですね。社内では次のタイトルに着手している状況ですが、『ガンヴォルト』に関しては終わったという感じではないんです。その理由は自社タイトルということもあり、『ガンヴォルト』というゲームを核としていろいろな展開をしていきたいと思って現在進行形で企画中だからなんです。

いきなり期待大な話が出ましたね！『ガンヴォルト』はゲーム中に歌が流れることもあり、ユーザーのサウンドトラックへの期待も大きかったのではないですか。

**山田** 実は予想以上に『ガンヴォルト』のCDが売れているんです。サントラCDはゲームの売上に対

して売れる枚数の割合がだいたい決まっているのですが、『ガンヴォルト』はその割合を大きく上回る反響を頂いています。

——プレイ中に歌は流れるし、BGMもゲーム音楽らしい音とメロディが鳴っているし、僕も含めてサントラを聴かなきゃって思った方が多かったんだと思います。

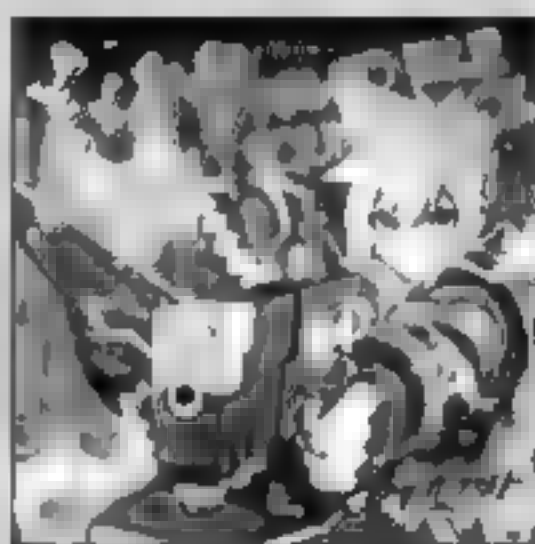
**山田** ありがとうございます。『ガンヴォルト』に限らず、弊社でBGMを制作する場合は個人の個性を出すのではなく、サウンドチーム全体で作品の統一感を出すことを心がけています。特にメロディックに作っている部分は意識している部分ですね。昔のゲーム音楽ってすごく耳に残りますよね。昔は音数が少ないからこそメロディを大事にしていたと思うんですが、それがゲーム音楽らしさになっていったと思うんです。そういった理由でメロディをしっかり作っています。あと『ガンヴォルト』のBGMはすべて同じBPM（テンポ）になっているんですよ。だ





**蒼乃瑠光  
(アオノリンコウ) /  
MORPHO(モルフォ)**

■インティ・クリエイツ  
■CD1枚  
■2014年11月12日  
■2000円(税抜)



**蒼き雷霆 ガンヴォルト  
サウンドトラック /  
III (トリプルアイ)**

■インティ・クリエイツ  
■CD1枚  
■2014年10月7日  
■2000円(税抜)

【収録内容】『蒼き雷霆 ガンヴォルト』に登場する電子の謡精(サイバーディーヴァ)モルフォのボーカル曲をフルコースで全曲収録

皇神グループがプロデュースするバーチャルアイドル、モルフォの1stアルバムがついにリリース。ゲーム中ではガンヴォルトのピンチやチャンス時に歌でパワーを与えてくれる歌姫として登場。モルフォの深み、そして青く光速で伸びていくボーカルがキラキラなJ-POPサウンドと融合し、彼女にしか出せない輝きを放っている。

【収録内容】『蒼き雷霆 ガンヴォルト』オリジナル曲収録・ボーナストラック「桜咲モーターズCM曲」収録

SF感あふれるサウンドとメロディを重視した粒ぞろいの各楽曲が、2Dアクションにしっかりマッチした程よくミニマムなアレンジに乗った軽快さが聴いていて気持ちいい。ゲームをプレイしていて早い段階で耳に残っていくゲーム音楽らしさを楽しめるのも嬉しい。「こういうゲーム音楽を聴きたかった!」と思わせてくれる、ゲーム音楽ファンのド真ん中に突き刺さる1枚だ。

## ノンストップ&ハイスピードアクションを体感せよ!



3DS

### 蒼き雷霆ガンヴォルト

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト ■インティ・クリエイツ  
■2014年8月20日 ■1815円(税抜) ■CERO B(12才以上対象)

『ロックマンゼロ』シリーズをはじめ、多数の2Dアクションゲームを開発してきたインティ・クリエイツ入魂のオリジナル新作アクションゲーム。ロックオンが可能な射程距離の長い通常ショットと、張り巡らせたバリアで敵にダメージを与え、さらに誘導攻撃も可能な雷撃弾で敵を倒しながら、キャラ同士の会話によるストーリーも同時進行で展開するドラマチックかつスピーディなアクションゲームだ。ステージのスコアが一定値を超えるとBGMが歌に変わる独特なシステムにも注目!

からずっと同じテンションで聴くことができるし、ゲーム内ではDプレイのようにどこからでもフエードでつなげて違和感のないようになっているんです。

—なるほど。ゲーム中やサントラで聴いていて気持ちのいい理由がわかった気がします。

**山田** それとステージBGMはすべてそのステージのボスをイメージして作っています。たとえば「ロックマン」ではステージのBGMを「〇〇マンのテーマ」って感じでボスの名前で曲を認識をしているユーザーが多いですよ? なのでステージ曲の雰囲気から無意識のうちにボスのイメージを感じてもらえるように仕向けているんです。

—それは気づかなかったです! ゲーム中にボーカル曲が流れるっていうアイデアもすごいですよね。

**山田** 昔のアニメって盛り上がるシーンで歌が流れるじゃないですか。あれを2Dアクションゲームでもやってみたかったですよ!



あと『ガンヴォルト』ってアクションゲームとしてとらえている方が多いと思うんですが、実は自分ではシューティングゲームのように遊んでほしいと思っているんです。

普通だと固い敵の前で止まって雷撃鱗を使って倒してから進みますよね？　そこで止まらずに雷撃鱗でダメージを与えながら敵を超えて背後で倒していけば、シューティングゲームのようにスクロールを止めずに遊べるんです。「ノンストップ&ハイスピード&アクション」っていう触れ込みにはこういった気持ちが入められています。

——次のプレイから『ガンヴォルト』の遊び方が変わりそうです！

**山田** それにクリア時のジングルもシューティングゲームでステータスクリアをした時のような雰囲気のものにしているんですよ。なので、気持ち的には『ガンヴォルト』はシューティングなんです。

——言われてみれば随所にシューティングを意識した部分が多いです。

すね。ボーカル曲の話に戻りますが、曲数の多さには驚きました。

**山田** ボーカル曲は最初、クードスをためたときに流れる曲と、復活の曲の2曲だけだったんです。それがマスターアップ直前になって『ボーカル曲増やさない？』って意見が出て。そんなこと普通で考えたら無理なんです、自社タイトルっていうこともあり、やりたいならやってみようってなりまして。そこから1カ月はデスマーチ状態で曲を作ってレコーディングしていききましたね。

——ボーカル曲が8曲もあるのはそんな理由があったんですね。

**山田** そうなんです。ちなみにボーカル曲は復活時の「輪廻」を除いて曲のテーマがすべて同じなんです。なので作詞家の方は全部同じテーマで歌詞を書かなきゃいけないので大変そうでした（笑）。——切り替えができないですもんね（笑）。ちなみにゲームは配信ですがサントラをCDで出すことに音楽へのこだわりが感じられます。

**山田** インティ・クリエイツではCDを出すっていうことはこれまでもずっとやっていたので、『ガンヴォルト』も開発が始まった時点でCDを出したいと思っていました。それに……CDを出すことで音楽を聴くリスナーを育てたっていう思いもあるんですよ。

——CDで聴いてもらうことで、ですか？

**山田** そうです。配信で好きな曲だけ買って聴くスタイルももちろんアリだと思うんですが、ジャケッ、ブックレットも含めてひとつの作品として受け取ってもらいたいのと、CDで聴くことで作品全体の世界観を感じてもらいたいです。それに、若い時は好きになれなかった静かな曲とかも年を重ねてから聴いたときに理解できたり好きになれたりすると思うんですよ。そういった聴き方ってCDでしかできないと思うんですよ。

——僕もCDで聴くことが好きなので共感できます。そういうば

ーム内に山田さんをモデルにしたようなキャラが出てきますが……？

**山田** えっ？！ アシモフのことですよね？　僕をモデルにしているって話は聞いてないんで違うと思いますよ。司令官っぽいデザインというところで長髪とサングラスをアイコンに使ってるだけだと思うんで（笑）。

——意外な回答で驚きました（笑）。では最後にファンの方へ向けて今後の展開などをぜひ！

**山田** 『ガンヴォルト』ではボーカル曲をたくさん作ったので2015年の2月には原宿アストロホールでモルフォのライブ（※）を行いますので、ぜひ遊びにきてほしいです。それとインティ・クリエイツではサウンドやCD制作にすごく力を入れていますので、興味のある方は今後もぜひついてきてください！

——インティ・クリエイツのサウンドは今後要注目ですね！　今日はありがとうございました！





### グルーヴコースター オリジナル サウンドトラック

【CD版】  
■ ZUNTATA RECORDS  
■ CD 2枚 ■ 2014年9月24日  
■ 3200円(税抜)

【iTunes版】  
■ ZUNTATA RECORDS  
■ MP3形式  
■ 2014年9月24日  
■ 全曲セット2500円(税込)  
■ 1曲150円(税込)

【Amazon版】  
■ ZUNTATA RECORDS  
■ AAC-LC形式  
■ 2014年9月24日  
■ 全曲セット2400円(税込)  
■ 1曲150円(税込)

【Amazonデジタルミュージック版】  
■ ZUNTATA RECORDS  
■ MP3形式  
■ 2014年9月24日  
■ 全曲セット2400円(税込)  
■ 1曲150円(税込)

【収録内容】グルーヴコースター  
オリジナル&コッポ曲収録

タイトーの音ゲー『グルーヴコースター』のサントラがついに登場。ZUNTATAをはじめ、東方アレンジなどでも活躍するアーティストたちの楽曲が縦横無尽に入り乱れ、次々に楽曲が繰り出されるさまはまさにジェットコースター気分！

©TAITO CORPORATION 1978, 2014 ALL RIGHTS RESERVED.  
©SEGA ©BANDAI NAMCO Games Inc.



### REFLEC BEAT groovin'!!+colette ORIGINAL SOUNDTRACK

■ (株)コナミデジタルエンタテインメント  
■ CD 4枚 ■ 2014年10月8日  
■ コナミスタイル盤: 4600円(税抜)  
■ 一般流通盤: 3600円(税抜)

【収録内容】REFLEC BEAT groovin'!! オリジナル曲収録  
REFLEC BEAT colette オリジナル曲収録

KONAMIの音楽ゲーム『REFLEC BEAT』のサントラ最新作が登場。2014年春から稼働している“groovin'!!”を中心に、前作“colette”の人気曲も合わせて収録。今作もバラエティに富んだ魅力的な楽曲群でリスナーをグルーヴィンにノックアウト！

©Konami Digital Entertainment



### ソリティ馬 オリジナルサウンドトラック

■ ゲームフリーク  
■ CD 1枚  
■ 2014年11月7日  
■ 2500円(税抜)

【収録内容】ソリティ馬(3DS版) オリジナル曲・ソリティ馬(iOS/Android版) 追加曲・ボーナスソング(ボーナスソングカラオケ、登場人物ボイスなど) 収録

ニンテンドー3DS、スマホ・タブレット用アプリで人気の『ソリティ馬』のサントラがファンの要望を受けリリース！新曲のほかに鈴木咲さんによるボーカル曲も収録し、『ソリティ馬』フリークには満足の1枚。特典にゲーム各機種で使えるコード付。

©2014 GAME FREAK Inc. All Rights Reserved

## 新作サントラピックアップ



### コナミ・ ファミコン・クロニクル Vol.1 ディスクシステム編

■ EGG MUSIC RECORDS  
■ CD 1枚  
■ 2014年9月1日  
■ 2500円(税抜)

#### 【収録内容】

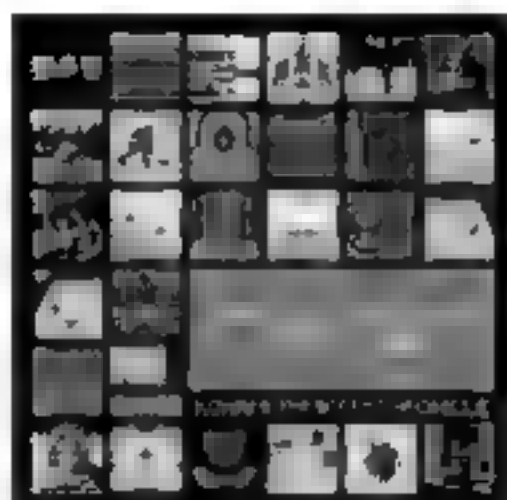
・謎の壁 ブロックくずし・グリーンベレー・愛戦士ニコル・迷宮寺院ダババ・エキサイティングビリヤード・エキサイティングバスケット/DOUBLE DRIBBLE (NES版タイトル) 各オリジナル音源収録

●ボーナストラック(愛戦士ニコル・メドレー、迷宮寺院ダババ・メドレー、エキサイティングビリヤード・メドレー、エキサイティングバスケット・メドレー) 各ステレオエンハンスドバージョン収録

※一部未収録の楽曲があります。

コナミのファミコンディスクタイトルのサントラ第一弾。コナミックサウンドとしてゲーム音楽好きに親しまれ、多数のゲーム音楽フリークを生み出してきたサウンドの魅力は2015年現在も色あせない。『愛戦士ニコル』の放つ軽快なポップチューンにハートを射抜かれること請け合い。

©Konami Digital Entertainment ©2014 D4Enterprise Co.,Ltd.  
ファミコン/FAMICOMは任天堂の商標です。



### コナミ・ ファミコン・クロニクル Vol.2 ディスクシステム編

■ EGG MUSIC RECORDS  
■ CD 1枚  
■ 2014年10月31日  
■ 2500円(税抜)

#### 【収録内容】

・アルマナの奇跡・エキサイティングサッカー コナミカップ・バイオミラクル ぼくってウパ・ファイナルコマンド 赤い要塞・コナミックアイスホッケー・アイドルの妖精伝説 各オリジナル音源収録

●ボーナストラック(アルマナの奇跡・メドレー、エキサイティングサッカー コナミカップ・メドレー、バイオミラクル ぼくってウパ メドレー) 各ステレオエンハンスドバージョン収録

Vol.1に続いてリリースされた第二弾。険しい荒野を旅する雰囲気をもつ『アルマナの奇跡』や、愛くるしいほどキュートさ全開に振り切った『バイオミラクル ぼくってウパ』など、今作もコナミサウンドの魅力にあふれる1枚。『アイドルの妖精伝説』の奇跡の収録にも感涙だ！

©Konami Digital Entertainment ©2014 D4Enterprise Co.,Ltd.  
ファミコン/FAMICOMは任天堂の商標です。

### ステレオ エンハンスド バージョンとは？

ハードが鳴らす音を音源パートごとに録音してミックスし、ステレオ化したバージョンだ。実機録音版から格段に音はクリアになり、さらにステレオ化によるダイナミックなサウンドが楽しめる。通常録音のバージョンと音を聴き比べて体感してほしい。



【収録内容】(※1)

- ・DISC1 ロックマン (FC版・PS版) (※2)
- ・DISC2 ロックマン2 Dr.ワイリーの謎 (FC版・PS版) (※2)
- ・DISC3 ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!? (FC版・PS版) (※2)
- ・DISC4 ロックマン4 新たなる野望!! (FC版・PS版) (※2)
- ・DISC5 ロックマン5 フルスの罠!? (FC版・PS版) (※3)
- ・DISC6 ロックマン6 史上最大の戦い!! (FC版・PS版) (※3)
- ・DISC7 ロックマン7 宿命の対決! (SFC版) (※4)
- ・DISC8 ロックマン8 メタルヒーローズ (PS版) (※5)
- ・DISC9 ロックマン9 野望の復活!! (Xbox LIVE®アーケード版)
- ・DISC10 ロックマン10 宇宙からの脅威!! (Xbox LIVE®アーケード版)

各オリジナル音源収録

※1 CD・ブックレットの収録内容は、2012年に発売された「ロックマン サウンドE缶」と同一内容です。「ロックマン サウンドE缶」に付属したE缶型缶ケースは付属しませんのでご注意ください。

※2 ファミコン版オリジナル音源とプレイステーション版のアレンジ音源を収録。

※3 ファミコン版オリジナル音源とプレイステーション版のアレンジ音源を収録。さらに、ボスキャラ募集の応募者に参加賞として配布された「ROCKMAN SPECIAL CD」2作品に収録されたアレンジ音源を収録。

※4 オリジナル音源のほか、ゲーム内未使用音源も収録

※5 オリジナル音源のほか、セガサターン版追加曲も収録



ロックマン サウンドBOX

■カプコンセルピュータ ■CD10枚  
■2014年10月29日 ■10000円(税抜)

1987年にリリースされた記念すべき第一作目から27年、オリジナルシリーズのナンバリングタイトルのみを網羅したサントラBOXがリリース。ファミコンに始まり、スーパーファミコン、プレイステーションを経てハードの進化とともにシリーズを重ねてきたことも実感できるBOX。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

【収録内容】

- ・DISC1 ロックマンワールド (GB)、ロックマンワールド2 (GB)、ロックマンワールド3 (GB)
- ・DISC2 ロックマンワールド4 (GB)、ロックマンワールド5 (GB)
- ・DISC3 ロックマンメガワールド (MD)
- ・DISC4 ロックマンメガワールド (MD)、ロックマン&フォルテ (SFC)
- ・DISC5 ロックマン&フォルテ (GBA)、ロックマン&フォルテ 未来からの挑戦者 (WS)
- ・DISC6 ロックマン・ザ・パワーバトル (CPS1)、ロックマン バトル&ファイターズ (NGP)
- ・DISC7 ロックマン・ザ・パワーバトル (CPS2)
- ・DISC8 ロックマン2・ザ・パワーファイターズ (AC)
- ・DISC9 ロックマンズサッカー (SFC)、ロックマン バトル&チェイス (PS)
- ・DISC10 ロックマンロックマン (PSP)、ワイリー&ライトのロックボード ザッツ☆パラダイス (FC)、エクストラトラック (下記参照)

各オリジナル音源収録

【エクストラトラック収録内容】

- ・ロックマン アレンジバージョン
- ・ロックマン2 アレンジバージョン
- ・Get A Flash Stopper!! (ROCKMAN 4)
- ・Mega Man 8 オープニングテーマ (『Mega Man 8』より)
- ・スーパーアドベンチャーロックマン「バトルテーマ」 (『スーパーアドベンチャーロックマン』より)
- ・風よ 伝えて (Game version) ~ROLL Special Ending~ (『ロックマン バトル&チェイス』より)
- ・あ〜 男一代 (Game version) ~GUTSMAN Special Ending~ (『ロックマン バトル&チェイス』より)



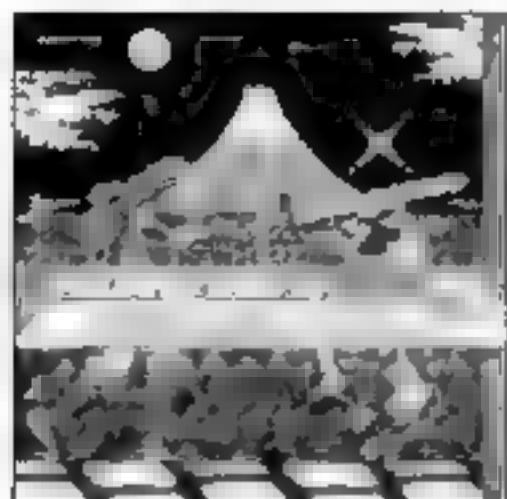
ロックマン サウンドBOX 2

■カプコンセルピュータ ■CD10枚  
■2014年12月17日 ■12000円(税抜)

BOX1に続く2箱目は「ロックマン」シリーズのスピノフタイトルや外伝的タイトルを多数収録したコアなファンをもうならせるBOXだ。ゲームボーイで展開されていた「ロックマンワールド」のミニマムチューンや、唯一メガドライブ音源で鳴る“ロックマンサウンド”が楽しめる「ロックマンメガワールド」の収録も嬉しい。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.





### HuCARD Disc In BANDAI NAMCO Games Vol.2

- クラリスディスク
- CD 3枚
- 2014年10月25日
- 4200円(税抜)

【収録内容】・ワルキューレの伝説・ワンダーモモ・メルヘンメイズ・源平討魔伝・源平討魔伝 巻ノ弐・超絶倫人ベラボーマン・ドルアーガの塔・妖怪道中記・スプラッターハウス 各PCエンジン版音源収録

ナムコのPCエンジンタイトルを多数収録したサントラ第2弾は80年代のナムコを彩ってきたアクションゲームの移植作がずらり。ハードが変わっても音楽の魅力は一切失われていない、それを実感できる3枚組。唯一のPCエンジンオリジナルタイトル『源平討魔伝 巻ノ弐』の収録も嬉しい。ナムコフリークは必聴盤。

©BANDAI NAMCO Games Inc.

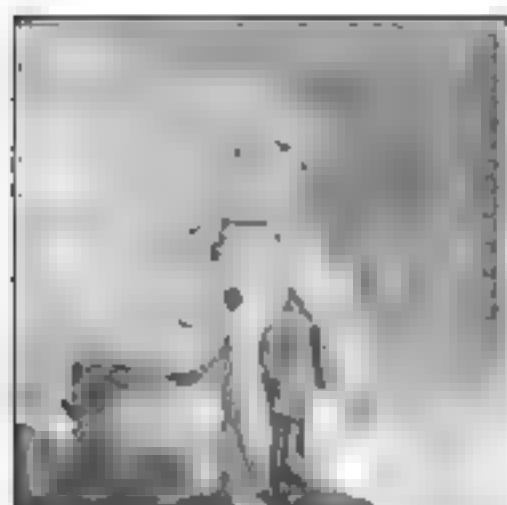


### maimai ゴージャス★つめあわせ BOX

- ウェーブマスター
- CD 2枚/DVD 1枚
- 2014年9月30日
- 4630円(税抜)

【ゴージャス★つめあわせ BOX 内容】・maimai CD「maiみゅーじっく」(初代『maimai』から『maimai Green PLUS』までの4作品のオリジナル楽曲+αを収録)・maimai DVD「maiむーびー」(ゲーム中に流れる映像を収録)・特製ファンブック「テストにでる! maimai」・maimai プレミアム手袋「まいまいちゃん編み込んでみました」(復刻カラー)・ICカード型ステッカー・特製詰め合わせ用ダンボール箱  
セガの音ゲー『maimai』初のサントラCDがリリース。これまで配信でリリースされてきた人気曲はもちろん、初収録曲やプレイ外で流れるBGMも収録。さらに多数の“maimai アイテム”を特典として同梱したゴージャスなBOX仕様だ!

©SEGA



### PS Vita版『解放少女 SIN』 主題歌シングル /marina、花澤香菜

- 5pb.
- CD 1枚
- 2014年9月24日
- 1200円(税抜)

【収録内容】・「エテルナ」(PS Vita版『解放少女 SIN』OP曲/marina)・「傘を閉じたら」(PS Vita版『解放少女 SIN』ED曲/花澤香菜)・「エテルナ」「傘を閉じたら」off vocalバージョン  
Vita版『解放少女 SIN』のオープニングとエンディング曲の2曲をフルバージョンで収録したシングル盤。marinaの歌う「エテルナ」は民族音楽を取り入れたアレンジと力強いmarinaの歌声が魅力。花澤香菜的の歌う「傘を閉じたら」は壮大な優しさに包まれたバラードナンバーだ。

©2013-2014 MAGES. / 5pb. / Planet G Co., Ltd  
©2012 LEVEL-5 inc. / GRASSHOPPER MANUFACTURE INC.



### DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON- SOUNDTRACK

- スーパーレコード
- CD 2枚
- 2014年10月31日
- 3200円(税抜)

【収録内容】  
DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON- オリジナル曲収録  
オーケストラアレンジされた『ドルアーガ』シリーズや『ワルキューレ』シリーズの楽曲を楽しめるとともに、新曲も魅力的な楽曲が並ぶ。ゲームは2009年にオンラインサービス終了、稼働店舗も現在少ないため、音楽をじっくり堪能できる貴重な1枚だ。

©BANDAI NAMCO Games Inc. ©1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc. Developed by ARIKA  
©2014 BNGI, Licensed to SuperSweep co.,ltd.

## 劇音 発掘CD

過去にリリースされた名盤を発掘するコーナー。この機会にぜひ聴いてほしい1枚を紹介!

### サイヴァリア2 オリジナルサウンドトラック プラス

- CD版 ■ ティームエンタテインメント ■ CD 1枚
- 2004年3月24日 ■ 2800円(税抜)
- iTunes版 ■ ティームエンタテインメント ■ AAC形式
- 全曲セット2100円(税込)、1曲150円(税込)

©SUCCESS 2002-2003. ©SKONEC 2002-2003.

【収録内容】サイヴァリア2 オリジナル曲収録

シューティングゲームで最も美しく、そしてはかない。そんな例えが似合うのが『サイヴァリア2』の音楽だ。楽曲が作り出す退廃感に満ちた世界観の虜になってはや10年が経過。今も初めて聴いた時の衝撃が耳の奥に鮮明に残っている、このサントラを今回の発掘盤で



紹介したい。踊れるアンビエントサウンドとも言えるピアノの旋律と無機質なビートの織り成す冷血なサウンドバトルに、終始背筋がゾクゾクする感覚を覚えること必須。この音を聴いたことのないGMファンを、確実に新たなゾーンへ誘うことを約束しよう。



# 部屋ゲー

【それぞれの基板道】

ゲーム部屋を作って楽しんでいるゲーマーのうらやましい部屋を紹介する当コーナー。今回は、事務所の応接室をゲーセン風にして来客をもてなす「応接室ゲーセン達人」と、自宅の店舗跡を本物のゲーセンのように作り変えた「架空ゲーセン達人」が登場だ！

# しせん たんに



## 「応接室ゲーセン達人」 京都府 小山光博さん

Report- 富島宏樹(フリーライター)

——会計事務所に80年代ゲーセンが出現!? 一人目の達人は、自分の事務所の応接室にテーブル筐体を設置した小山さん。まずは置き始めたきっかけを教えてください！

小山 以前は自宅の応接室にテーブル筐体を置いていたのですが、そこを子ども部屋にすることになりました。今の場所へ事務所を移る時に、応接室の机をどうしようかとなって「そうや、コレや!」と(笑)。応接室にテーブル筐体があって、しかも動くとなればウケるかなと思って。今は応接室に5台と自宅にテーブル筐体1台、隣の所長室にエアロシティ1台の、計7台を所有しています。

——会計事務所というとお堅いイメージがありますが、そこでこのゲーセンのような応接室は、かなりのインパクトがありますね。

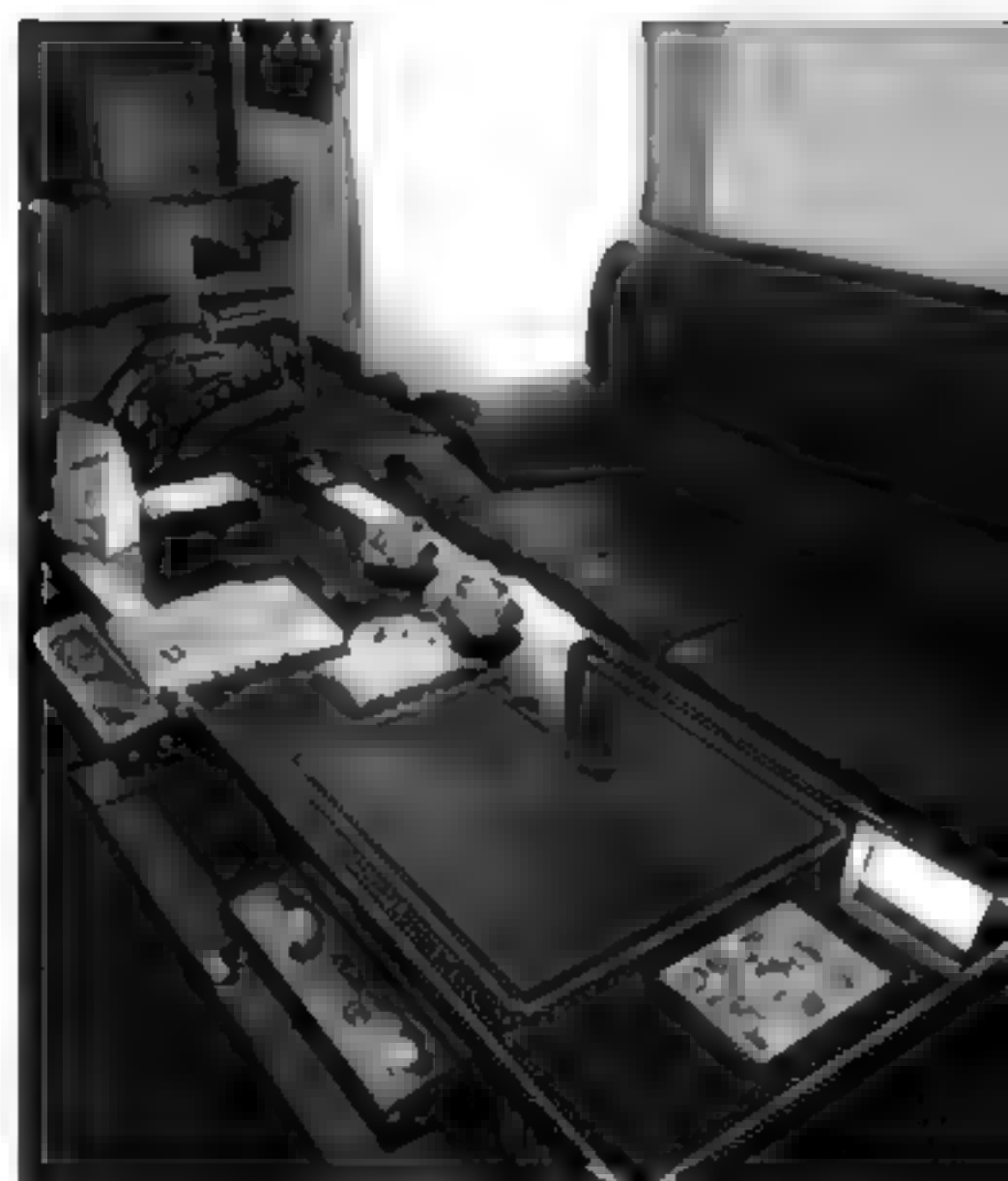
小山 お客さんには大受けしました。「これはいいよ!」と言われる方ばかりです。特に喜ばれたのが、取引先の金融機関の支店長ですね。ちょうど年代的に80年代に学生でゲーセンに行っておられた世代の方が多く、見て大変驚かれ、喜ばれます。それは狙いどおりかなと(笑)。影響されて、事務所にテーブル筐体を設

※小山会計事務所  
<http://koyama-kaikei.jp>

## ● 応接室のゲームたち① ●



「一つは珍しいハーフサイズのテーブル筐体。小さい基板しか入らないので『アルカノイド』専用に使っています。基板を購入してから、今更ながら一番やり込んだタイトルですね。特殊コンパネこそ筐体導入の醍醐味だと感じました。『ドルアーガの塔』の入った筐体は、スイッチで対面でも2人プレイができるように改造しています」





## ● 応接室のゲームたち② ●



「アップライト筐体に『ゼビウス』、テーブル筐体に『グラディウス』と『バクマン』。すべて6ボタンで、ノーマルと連射を使い分けられるようにしています」



「趣味の模型やフィギュア、取引先から頂いた似顔絵などを飾った応接室のラック。その上部には、数多くのゲーム関連の書籍を収納しています」



「『グラディウス』のバブルシステム用カセット。故障して使えなくなったカセットを、そのまま廃棄するにはもったいないと部屋に飾ることにしました。ちょっとしたこだわりです」

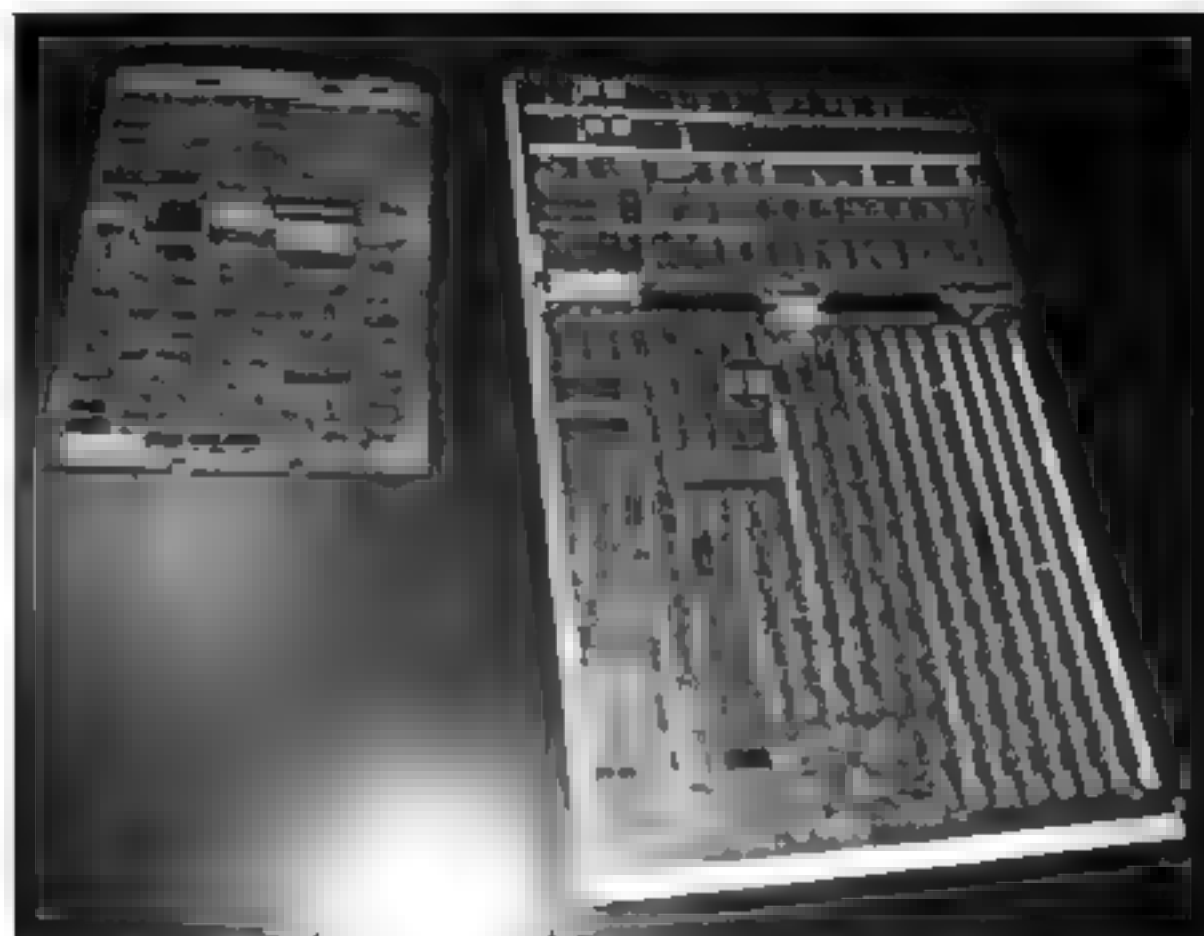


置した会計士の仲間もいます。

——最も思い出のあるゲームは？

小山 やはり『グラディウス』です。かつては一千万点出すまでやり込みました。筐体を導入したのは数年前ですが、きっかけは家庭用移植では物足りず、本物の『グラディウス』がやりたいからでした。ところが、バブルシステムって上級者向けですよ。いきなりこれだったので、基板屋さんなどに「無謀なことするなあ」と言われました(笑)。それで書籍や同じ趣味の方のサイトで調べ始めて、プレイ環境を作り上げました。取引先に電気関係の仕事の方がおられたのも幸いでしたね。今は手持ち基板が100枚以上ありますが、『グラディウス』『ゼビウス』『アルカノイド』は大好きなゲームなので、これらはこの先もずっと入れ換える予定はないです。

## 筐体以外にも 見えるこだわり



「バブルシステム(左)の基板と比べると、『マールマッドネス』基板(右)の大きさの違いは一目瞭然。大きすぎてどの筐体にも入らないので、今は倉庫で眠っています。これを稼働させるのが、今後の目標ですね」





## 「架空ゲーセン部屋達人」 千葉県 牛蜜くん

Report=ジストリアス(フリーライター)

——部屋の中には筐体がぎっしり！そして白と黒のタイルに薄暗いライトに照らされた部屋は、まるで地下にあるゲーセンのようだ。二人目の達人は、そんな架空ゲームセンター「GAME IN PARK うしみつ」の店長こと、牛蜜くん。まずは「架空ゲームセンター」を始めようと思われたきっかけについてお聞かせください。

**牛蜜くん** 筐体が増えてきて、普通に置いても面白くないだろうと思ったのがきっかけです。またニコニコ動画でとある基板ユーザーが公開した「ガレージをゲーセンにした」という動画に影響を受けました。

——ひとつの部屋にこれだけの筐体を置いて稼働させるとなると、部屋の積載重量や電気が心配なのですが……。

**牛蜜くん** この部屋はもともと両親が経営していた洋服直しをする店舗の一角で、応接間と作業場を兼ねた部屋でした。業務用のマシンやアイロンなど電圧がかかるものを同時稼働させたりするためにコンセントも多いし、床もかなり重量に耐えられる構造なので問題ありません。両親が他界して店も廃業になって、部屋が空いているなら使ってもいいかなと思って筐体を置きました。自分が年をとって働けなくなったら、ここで本当にゲームセンターをやるのもいいかなとも思ったりしますが、現状では趣味の範囲として仲間内で遊ぶための空間といったところです。

——今後も筐体は増えていきますか？

**牛蜜くん** まだまだ筐体は欲しいです(笑)。今

## 牛蜜くんの こだわりゲーセン空間

25年前、高校時代に「ゲームスト」の広告で基板を購入して家で遊べることを知り、バイト代でコントロールBOXを買い基板デビュー。その頃に買った思い出のゲームが、写真に写っている『歌舞伎Z』。しかしほどなくして、コントロールBOXや基板を壊してしまい、そのまま20年ほど基板から離れたのち、2〜3年前に基板収集を再開した



所有基板280枚(2015年1月現在)のうち、普段遊ぶお気に入りのタイトルがずらり。一番基板を買い込んだ時期では週に1〜2枚、セールになると一度に5枚は購入していたことから、所有枚数がどんどん増えていった。最近は購入頻度も落ち着いてきたものの、今でも月に1枚は購入しており、所有基板リストはブログにて更新中。購入タイトルは80年代後半から00年代以降の作品まで幅広く、現在探している基板は『ドラゴンスピリット』『エリア88』『妖魔忍法帖』の3枚





床に敷き詰められた白黒のPタイルはAmazonで購入。2.5畳(45枚)のセット×2で1枚ずつ貼られている。チェック模様がオシャレだ。ゲーセンで見かける業務用イスはヤフオクの中古商品を落札。室内を照らすブラックライトは、近所のドン・キホーテで購入したもの。秋葉原のゲームセンター「HEY」にあこがれて、どうにか再現できないかと導入された一品



テーブル筐体と『アルカノイド』。パドルコントローラはヤフオクで落札。部屋にある筐体はコインボックスを開けてクレジットを入れて遊ぶが、テーブル筐体(対面側は麻雀)のみ、気分を出すために実際に100円投入して遊ぶようになっている。筐体に供えられた灰皿には100円玉が常備している。テーブル筐体の相場は付属のコントロールパネルで左右され、麻雀タイプは比較的安いとのこと



写真左、『グラディウス・ザ・スロット』をパチスロ屋で知ったことをきっかけに、スロットも導入。以後、コナミ製の萌え系スロットにもハマり、『スパイガール2』『シンデレラブレイド』も購入。下にうつら見えるのは『スーパーストリートファイターII』などで知られるカプコンのCP2基板や、『ドライアス外伝』などで知られるタイトーのF3基板だ

**あなたのゲーセン部屋にお邪魔します!**

メール gs@gameside.jp

郵便 〒104-0041

東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

株 マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部

年季の入った両替機はヤフオクで落札。ちゃんと通電していて使用可能だが、旧式なので新500円の両替はできない。左に見えている扉は、かつてこの部屋が店舗の一角だった頃の出入り口、ここだけ椅子が置けないので立ちプレイになる



小型冷温庫はAmazonで購入。缶ジュースやペットボトルが、ブルーの内部照明に照らされムーディーだ。下の棚には最近ハマっているレトロPCゲームのソフトがチラホラとあり、天井からゲームでつるした液晶モニタに映して遊ぶこともできる

は駄菓子屋に置いてあったようなサイズの小さい筐体、それも25インチのMVS筐体が欲しいですね。あと『オペレーションウルフ』の専用筐体も欲しいのですが、ヤフオクで見かけるとかなり高いですね。

大型筐体は『スーパーハングオン』ぐらいなら置けるかなと思って、まだ筐体がありませんでしたが、サイズを測ったら想像以上に巨大で部屋が埋まってしまうのがわかったのと、その後入札が相次ぎとんでもない金額に跳ね上がって無理でした。ただ『スペースハリアー』の小型筐体や『クレイジータクシー』など比較的コンパクトなアップライト型の大型筐体もありますので、天井にぶつかなければ導入してみても面白いと思います。

——基板に興味のある方へアドバイスなどをお願いします。

牛蜜くん 基板はそんなに難しいです。中にはSNKのMVS基板など、ファミコンのカセットみたいにマザーボードにカセットを挿し込むだけで遊べる簡単なものもあります。それに基板屋では、相談に乗ってくれる親切な店員さんも中にはいますので、気兼ねなく店に行って、ある程度教わることもできます。あまり身構えずに、まずはコントロールBOXから始めてみて、覚悟ができたなら筐体を導入されてみてはいかがでしょうか。

※「痛い部屋の住人」

<http://ushimitukun.blog.fc2.com>



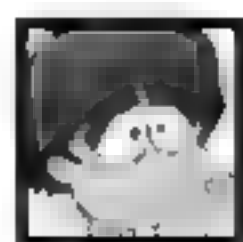


SHOOTOPIA



不定期刊行で行き先不明の列車に飛び乗るがごとく  
ジェットコースター級スリルに絶賛さらされ中の編集部  
から万感の思いを込めて今年もよろしく申し上げます!

シューター  
楽園の住人



山本: 本誌編集長。前号のこの欄を読んで「消えた“みどりさん”の謎が解けた」というご報告がちらほらと……。本人に伝えたところ「心配してくれてありがとう、さんきゅうがんばるよ」だそうです。

山 毎号おなじみ投稿コーナー。まずは前号の反響からご紹介です。

永 遠の憧れ『ファンタジーゾーン』! ポス名鑑から制作秘話まで余すことなく堪能できた。  
(山形県/びろびろ)

自 分はキャラクターが可愛くて遊びたくなつたのを思い出しました。男女両方に受けそうなシューティングを遊びたい。  
(沖縄県/しまだ)

山 日本市場においては特に見た目やキャラは重視されますね。年齢問わず男女問わず受けているキャラを分析することで、売れるゲームキャラデザインが見えてくるかも?

ス テージ背景の連続写真はシューターの夢。  
(岩手県/二戸人)

山 前号『デフレスタ』攻略記事が大好評。マップを見ると、自分でもプレイしてみたいなりますよね。

続いて、ゲームな日常の話題の投稿です。

深 夜のゲーセンで飲み会の帰りとおぼしきOLさんが『DDR』で見事なスコアをあげていたがゲーム途中でぶっ倒れてしまった。  
(岡山県/うどん)

山 飲み会帰りとかに『ドライアスバーストAC』4人プレイに残機無限でお誘いすると、とても盛り上がるのでよくやります。

最 近になって『クリムゾンクローバー』という作品をプレイしました。アーケード版をプレイしたので、原作が同人ゲームと知って驚きました。『レイ』と『首領蜂』を合わせたような作風を気に入っています。  
(宮城県/K・S)

山 同人ゲームって、作り手の「好きなもの」が容赦なく詰め込まれてるので尖った面白さがたまらないので今後も要注目です。

さて、単行本「ゲーム・レジスタンス」(P157参照)についての投稿や感想も多数頂きましたのでご紹介します。

原 田さんの記事を初めて目にしたときは「ゲーム変態なんだこの人は」と思ってしまいました。しかし自分もゲーム変態だったので、毎回楽しみにしていました。自分の魂を削って書いたような記事は厳しくも優しくゲームに対する思いが溢れていて読んで嬉しくなりました。  
(兵庫県/もぐお)

こ れは「詩」のようだと思いました。詩人が自然や恋をうたうようにゲームを媒介に、原田さんは精神をテキストに埋め込んだんだなあ、と。原田さんの文章は忘れられないフレーズだらけです。  
(東京都/Dhantasya)

読 み返してみると、冷静かつ的確な文章もかなりあるんですね。私は原田氏のアナキーな一面ばかりを見過ぎていたかもしれませぬ。(東京都/ミラクル・レフティ)

山 「ゲーレジ」は自分もよく読み返します。いまだ彼の背中に追いつけません、悪あがきしていこうという気力がみなぎります。さて、次のゲームサイドは『ロールプレイングゲームサイドV.O.R.2』を3月26日に発売予定です。次回もよろしくお願ひします!



## 電子版も発売中!

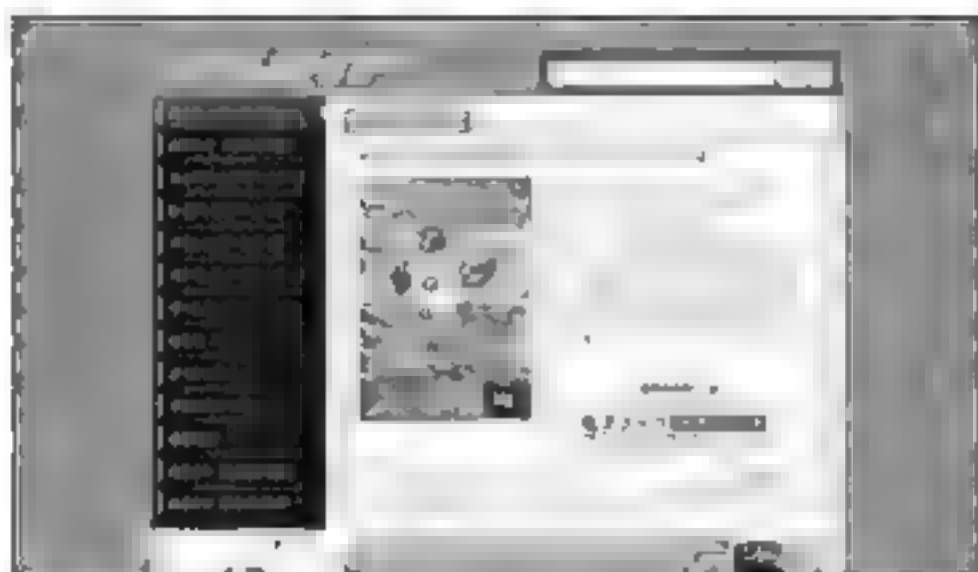


**BOOK☆WALKER**  
「ゲームサイド」シリーズの電子版が「BOOK☆WALKER」で購入できます。PCやスマホからアクセスしてご利用ください。「bookwalker」と検索!!

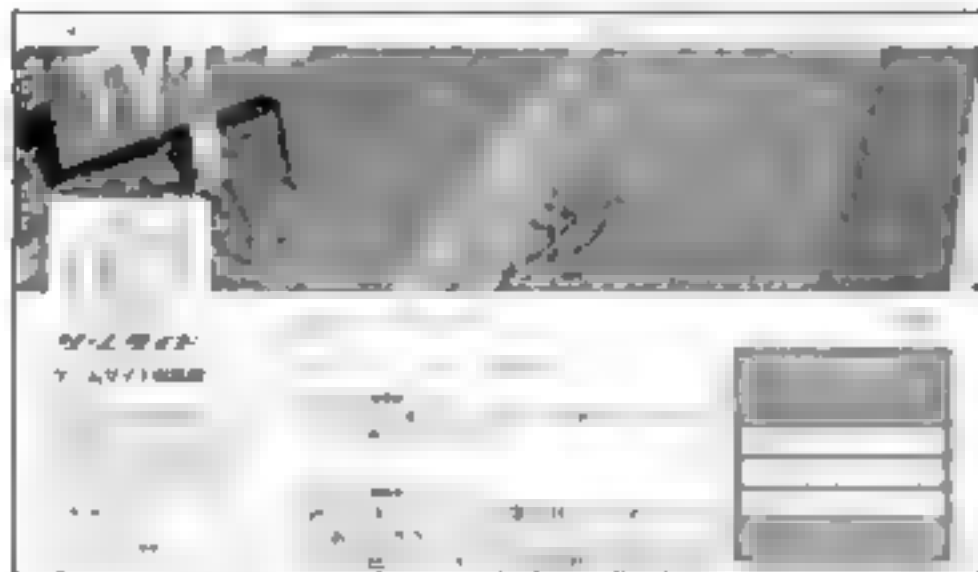


**MICRO MAGAZINE オンラインストア**  
<http://micromagazine.net/shop/>  
「ゲームサイド」シリーズなど、マイクロマガジン社発行物の電子版(PDF)を販売中! お買い得な「製本版+電子版セット」も各号数量限定販売!

## 編集部のWebページ



**ゲームサイド公式ページ**  
<http://gameside.jp/>  
ゲームサイド編集部の新刊情報を随時、発信しています。バックナンバーの一覧も掲載。



**編集部ツイッター**  
@gameside  
無料のミニブログTwitterの編集部公式アカウントです。利用登録をしていない方でも編集部の発言は誰でも読めます。お気軽にご覧ください。



『怒首領蜂 大往生』  
【奈良県/テツミン】派手で熱い弾幕が有名だけど、実は設定面でも危うい魅力が満載で深いんですね



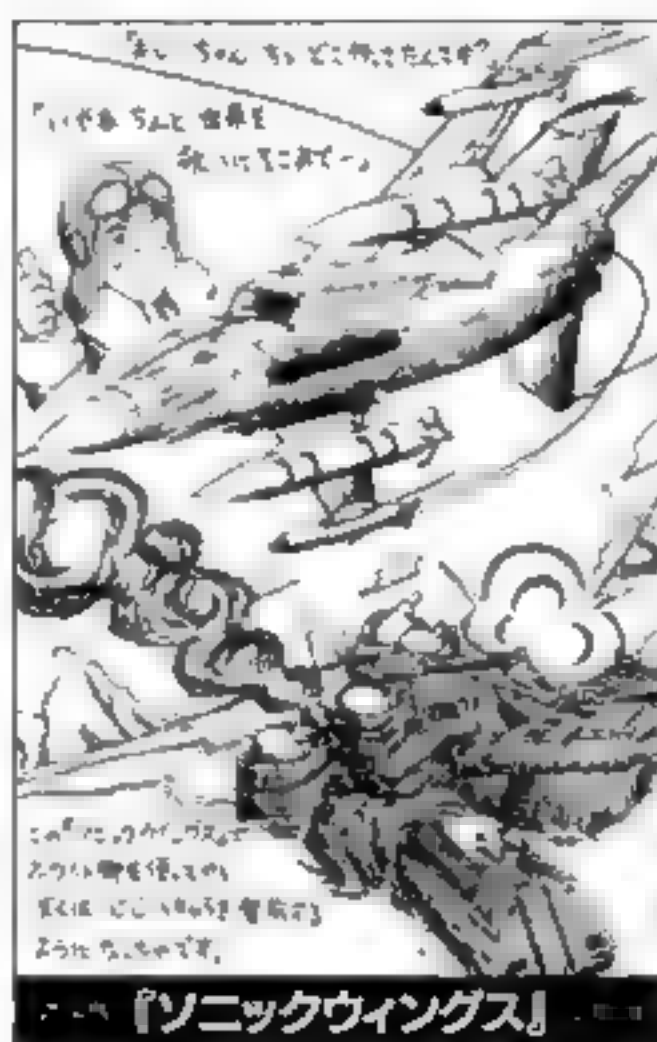
『アレスの翼』  
【福島県/ブレンバスタ】海外版PS Pは国内で配信してくれれば買うのに〜! と思ったりもします



『グレイランサー』  
【愛媛県/煮モノ】ビジュアル良い! 音楽良い! フォーメーション楽しい! メガドラの名作シュー



『解放少女』  
【奈良県/テツミン】女子高生大統領が“出馬”して3Dシューティングというハチャメチャ感が痛快!



『ソニックウィングス』  
【佐賀県/的野秀紀】キャラごとの会話やエンディングも笑えて、繰り返し遊んだな〜。じいもナイス



『GUNばれ!ゲーム天国』  
【広島県/森本マイヤー】2Pのガンコンは1Pを邪魔することに使ったほうが面白かったと思うんだ

## おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail: [gs@gameside.jp](mailto:gs@gameside.jp) URL: <http://gameside.jp/>

■当時無料配布だった「ゲームサイド/ジー・ナビ お試し版」が発掘されましたら読者プレゼントに出してほしいです (新潟県/ZENON)

山 ちょっとキズありますが1冊残ってますね。でも16ページしかないのでも読むというよりは眺めるチラシという感じ。欲しい方は本誌アンケートのプレゼント品の番号に「9」を記入してご応募ください!



# 【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。

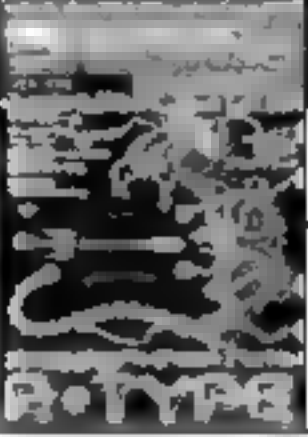
●お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本誌の名前と号数(例・シューティングゲームサイドVol.〇)」「購入したい冊数」「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



## シューティングゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1280円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。シューティングゲーム関連記事を大幅加筆収録●ナムコ・アーケードSTG特集、「ナスカの地上絵」誕生秘話●グラディウスの宇宙07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



## シューティングゲームサイド Vol.9

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-455-1 A5判・1300円+税

●R-TYPE特集、Ako描き下ろし、石崎正人&石田雅彦インタビュー●マッハストーム●ゲースン・P.〜ノース・ベンゴ〜●鋼鉄帝国 STEEL EMPIRE●熾光のランツェ●Karous -The Beast Of Re'Eden, k.h.d.n.●機械種子●アスタブリード



## シューティングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1200円+税

●ダライアスバーストAC●ライニング エイティングSTGの軌跡●ハドソンSTG キャラバン戦士の記憶、高橋名人インタビュー●同人STG座談会●スペ スインペ ダ インフィニティゾーン●ゲーム音楽 ベインスケイプ●アストロトッパ



## シューティングゲームサイド Vol.10

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-478-0 A5判・1300円+税

●ファンタジーゾーン特集、石井洋児インタビュー●テックレス攻略、藤原茂樹&吉田健志インタビュー●元・任天堂 岡田智の仕事術●古代祐ニインタビュー●REVOLVER 360 RE ACTOR●山口「マホイベ4周目」●フランス「Stunfest」



## シューティングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1300円+税

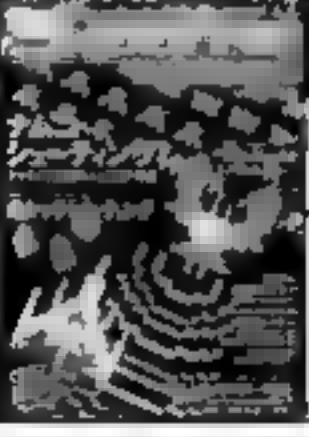
●グラディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トーク 誌上再録●星霜鋼機ストラニア●まもるくんは呪われてしまった!〜冥界活劇ワイド版〜●ZUNTATAシューティング音楽史●SNKシューティングの記憶●ゲーム音楽 藤田晴美



## アクションゲームサイド Vol.A

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1300円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマン シリーズ特集、有賀ヒトシ インタビュー再録&イラスト再録●ナムコ・アーケード アクション特集●アクションゲーム名作道●イラスト再録、井上淳哉、KEI、ササトモ、シガタケ、鈴木康士●セガ道



## シューティングゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1300円+税

●ギャラカ30周年とJGSF構想●魔女っ子シューティング特集●爆烈軍団レネゲード●スターフォックス64 3D●ステイルダイバー●ダライアスバースト ACEX●エスカトス●星霜鋼機ストラニア●ゲーム音楽 k.h.d.n.●ゲーム音楽 古川もとあき



## アクションゲームサイド Vol.B

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1200円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城ドラキュラ シリーズ特集●今こそ誇れ!! メカファイブ●ゲームヒロイングラフィティ●マドゥーラの翼&トモちゃん●死霊戦線●フォーセット アムール●コンテンドーDSで遊ぶゲーム&ウオッチ



## シューティングゲームサイド Vol.4

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1300円+税

●東亜 プラネット特集、上村建也&弓削雅稔インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●Pixel Junk サイドスクローラー●虫姫さま (iOS版)●PLAYISM●ゲーム音楽 慶野由利子●ゲーム音楽 葉山宏治



## アクションゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1200円+税

●ワルキューレの冒険 伝説 栄光、川田宏幸インタビュー●マリオブラザーズ シリーズ●機装猟兵カンパウンドEX●閃乱カグラ Burst-紅蓮の少女達-●LA-MULANA (フ・ムラナ)●コート・オブ・ブロンセス●墨鬼 SUMONI



## シューティングゲームサイド Vol.5

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1300円+税

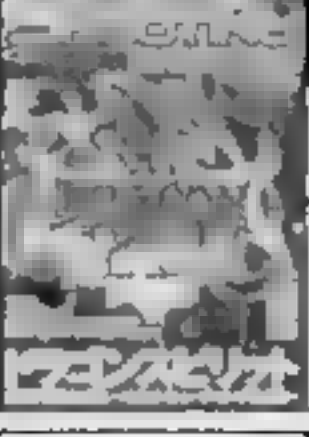
●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●Sine Mora●ヴァルヘリオ●IOSシューティング入門●ワイルドガンズ 開発秘話●オーバーホライゾン 開発秘話●ゲーム音楽 慶野由利子●ゲーム音楽 国本剛章



## アクションゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1200円+税

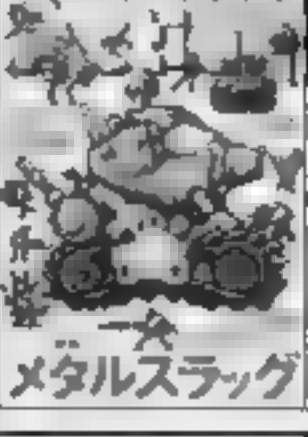
●メタルギア シリーズ特集、メタルギア ライジング●ドラゴンスクラウン●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●さよなら海腹、1背 近藤敏信インタビュー●ひなのふわふわトリウム ですよ☆インタビュー



## シューティングゲームサイド Vol.6

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1200円+税

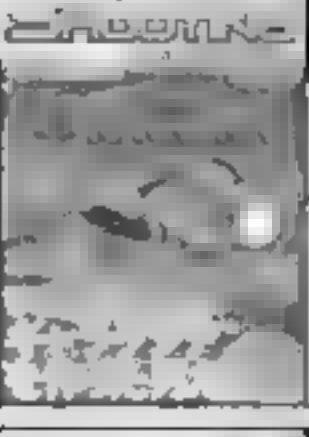
●ドラゴンスピリット25周年記念特集、細江慎治&tatsuyaトーク&サイン会レポート●ゼビウス30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODONPACHI MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽 山中孝哉●ゲーム音楽 国本剛章



## アクションゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-443-8 A5判・1238円+税

●メタルスラッグ シリーズ特集●地球防衛軍 シリーズ小特集●シャレコの名義板「メカシステム1」の時代●アホ毛ちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●スチームワールドティグ●アルカディアスの戦姫●MISSION TO DEPTHS



## シューティングゲームサイド Vol.7

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1200円+税

●ギャラクシアンを作った男たち●VECTROS・小倉久佳音画制作所●カラドリウス●WRITRA●DODONPACHI MAXIMUM●GUN FRONTIER, METAL BLACK, DINO REX トークショーレポート●ゲーム音楽 斎藤康仁



## ゲーム職人 第0集 ゲーム文化を支えた37人の証言

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-281-6 A5判・1500円+税

「ゲームサイド」の前身である「ユースト ゲームズ」「ナイスゲームズ」「ユーゲー」誌面で掲載してきた、ゲーム業界人&クリエイターへのインタビューを復刻。総勢37人の貴重な証言の数々を、過去10年分にわたって収録した保存版です。



## シューティングゲームサイド Vol.8

ゲームサイド編集部:編集  
ISBN978-4-89637-439-1 A5判・1238円+税

●シャレコ シューティング特集●メルダック・シューティング特集●ナムコ音源伝説●RCベルグSTGカラーレジンキット●「デコカセットシステム」を救い出した人々●新下関「マホイベ3周目」●フランス「Stunfest」●ゲーム音楽 高濱祐輔



## ゲーム職人 第1集 だから日本のゲームは面白い

鳴原盛之:著 虎井安夫:カバーイラスト  
ISBN978-4-89637-267-0 A5判・1500円+税

企画、ディレクター、プログラマー、営業・運営。さまざまな役割の10人の「ゲーム職人」たちに聞いた舞台裏。血と汗と涙の記録、意外なアイデアの発想法、爆笑のエピソード。遊び手に夢を届ける職人たちへの録り下ろしインタビュー集。





### ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著

ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2200円+税

「ゲームになった映画たち」(2008年版)に100ページの新規書き下ろしを加えた「完全版」。映画を原作とした世界中のゲーム360タイトル以上を読み解く、シネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー 須田剛一氏へのインタビューも収録。

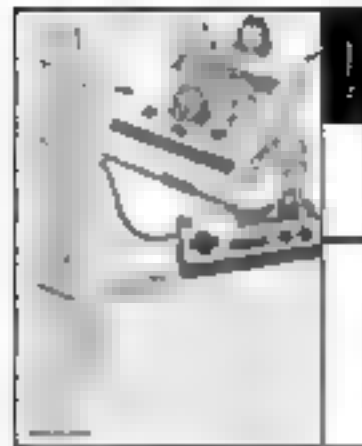


### ロールプレイングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-470-4 A5判・1300円+税

●メタルマックス シリーズ特集/開発者インタビュー ●国産RPGの歴史[PCゲーム編] ●真説 コンピュータRPGの起源 ●真田十勇士/開発者インタビュー ●ドラゴンの塔 ●Game-Book パンタクル ●腐界に眠る王女のアバドン



### 21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画

ISBN978-4-89637-335-6 B6判・1200円+税

「スーパーマリオ」の対戦方法など「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ! 「GAMESIDE」の最長寿連載コーナー「全てはファミコンのために。」の単行本。波多野ユウスケの描くファミコン少女「ファミ美」の漫画も加筆修正して収録。



### アドベンチャーゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-426-1 A5判・900円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●デッド・ゾーン&リッパルアイランド ●アイドル八大伝 制作者インタビュー ●竹本泉ゲーム特集 ●美少女ノベルゲーム読解講座 ●ヒューネソクス ●ノスタルジア1907 幻のシナリオ、四井浩一インタビュー



### 放課後、ゲームセンターで ~電子の精たちに捧ぐ~

箭本進一:著 坂本みねぢ:カバーイラスト

ISBN978-4-89637-351-6 B6判・1200円+税

「グアティウス」の起動音楽に心奪われた早朝のゲームセンター、「ストリートファイターII」に興じた日々……。アーケードからファミコンまで、ゲームをめぐる11編の少年時代を描く青春小説。「GAMESIDE」連載「電子の精たちに捧ぐ」の単行本。



### アドベンチャーゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-436-0 A5判・1200円+税

●アドベンチャーゲームの歴史 ●MISSINGPARTS ●風雨来記3 ●STEINS,GATE シリーズ入門 ●脱出アドベンチャー ●遠藤正二郎インタビュー (メガCD未発売作 銀河鉄道999、PS3最新作 解放少女SIN) ●ク ロンズ・ゲート再検証!



### れとろげ。①

白川隆一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画

ISBN978-4-89637-353-0 A5判・800円+税

女子高生だからって、流行りものが好きとは限らない! ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メカドライブ。レトロゲームを愛してやまない女の子たちの、ゆる〜い学園ライフを描いたWEB4コマ漫画が、待望の単行本化!



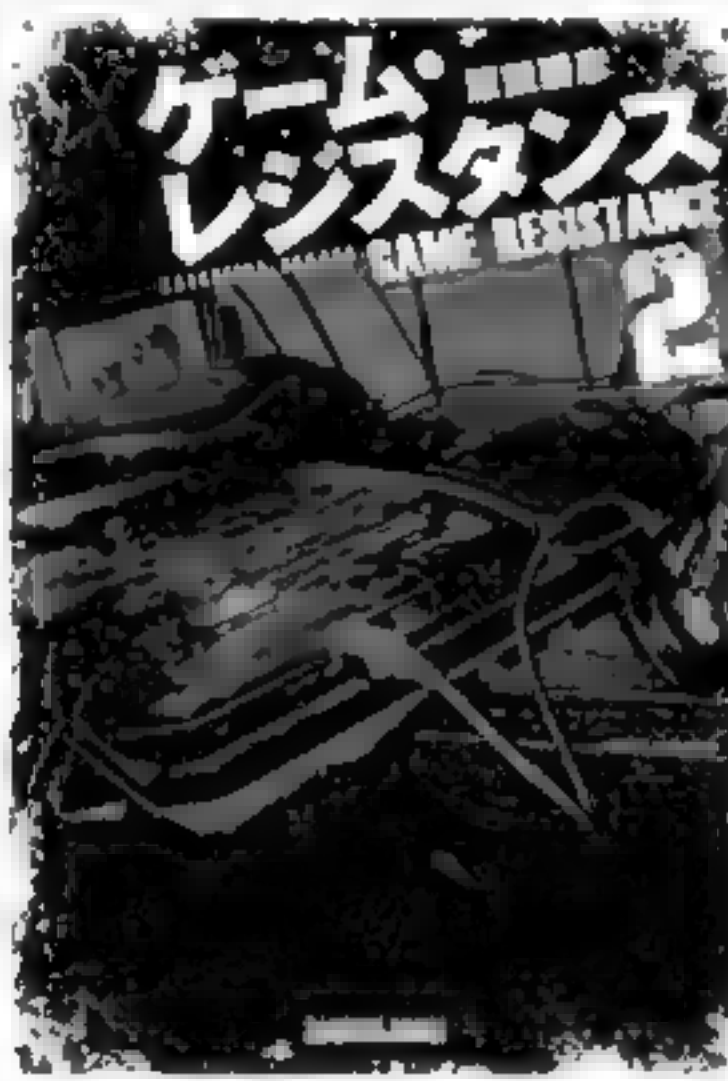
### アドベンチャーゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集

ISBN978-4-89637-450-6 A5判・1300円+税

●ファミコン探偵倶楽部 ●5pb./MAGES.志倉千代丸 ●「@SIMPLE DL シリーズ」+α ●ルートダブル、中澤工 ●システムサコム ノベルウェアの時代、鈴木幸一 ●RPGツクールから生まれたアドベンチャーゲームたち ●ゲームブック特集

イカれゲーマー解放戦線



人生をゲームに  
捧げた男の  
破壊ゲーム  
黙示録

## ゲーム・レジスタンス

ゲームライター原田勝彦氏が生前、「ユーズド・ゲームズ」「ナイスゲームズ」「ユエー」「ゲームサイド」等で書き記した記事を復刻し再録。本書の表題でもある著者の連載コラム「ゲーム・レジスタンス」計100Pに加えて、掲載当時、著者の希望と提案により各誌に執筆・掲載された記事を多数収録。

## ゲーム・レジスタンス 2

80〜90年代のゲームの記事を中心に「さまよえるメガドライブ」「スーパーファミコン vs メガドライブ」「リッジレーサー Rの系譜」「シューティングゲームの深層」「好きだぜ! Xbox 〜俺たちの宝箱〜」「裏読者コーナー ディストピア」など著者が担当した人気特集と、ゲームレビューを多数収録。

原田勝彦

©Katsuhiko Harata  
©2014 MICRO MAGAZINE

好評発売中

■書籍版:1300円+税/A5判/224ページ  
/ISBN978-4-89637-461-2 ■電子版:952円+税

■書籍版:1300円+税 A5判, 224ページ  
/ISBN978-4-89637-475-9 ■電子版:952円+税

(株)マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル

TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208(販売) <http://micromagazine.net/>



## 【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。  
在庫状況は各店に、ご相談ください。

### 【書店】

TSUTAYA サーモンパーク店

ジュンク堂書店 盛岡店

ミライア 本荘店

まつもと書店 ラッキー店

北真堂 天童店

サンライズ 御幸ヶ原店

ジュンク堂書店 大宮高島屋店

竹島書店 草加店

芳林堂書店 所沢駅ビル店

宮脇書店 行田店

COMIC ZIN 秋葉原店

書泉ブックタワー

有隣堂 ヨドバシAKIBA店

書泉ブックマート

くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店

紀伊國屋書店 新宿南店

紀伊國屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト

芳林堂書店 高田馬場店

芳林堂書店 コミックプラザ店

ジュンク堂書店 池袋本店

真光書店

まんが王 八王子店

有隣堂 横浜駅西口コミック王国

文教堂書店 鶴ヶ峰店

BOOKSなかだ 本店 コミックラボ

島田書店 花みずき店

三洋堂書店 上前津店

ヴィレッジヴァンガード イオンモール扶桑店

宮脇書店 千里丘店

明屋書店 下関長府店

喜久屋書店 小倉店

クエスト 小倉本店

ジュンク堂書店 福岡店

フタバ図書 TERA福岡東店

紀伊國屋書店 佐賀店

ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店

ジュンク堂書店 大分店

ひょうたん書店

北海道千歳市東郊1-2

岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F・4F

秋田県由利本荘市東梵天257

秋田県横手市十文字町仁井田東22-1

山形県天童市北久野本2-4-6

栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11

埼玉県さいたま市大宮区大門町1-32 大宮高島屋ビル7F

埼玉県草加市西町976-1

埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F

埼玉県行田市持田964-1

東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル

東京都千代田区神田佐久間町1-11-1

東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階

東京都千代田区神田神保町1-21-6

東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F

東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア

東京都新宿区新宿3-17-7

東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3・4・5F

東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1

東京都豊島区南池袋2-15-5

東京都調布市布田1-36-8

東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F

神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F

神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30

富山県富山市掛尾町180-1

静岡県島田市旗指488-1

愛知県名古屋市中区大須3-10-16

愛知県丹羽郡扶桑町大字南山名高塚5-1 イオンモール扶桑2階

大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F

山口県下関市長府才川2-12-7

福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1セントシティ北九州アイム9F

福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7

福岡県福岡市中央区天神1-10-13 メディアモール天神B1F~4F

福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡1・2F

佐賀県佐賀市兵庫北5-14-1 ゆめタウン佐賀2F

熊本県熊本市中央区手取本町5-1 熊本パルコ7F

大分県大分市中央町1-2-7大分フォーラス7F・8F

鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

### 【販売店】

三月兔1号店

東京都千代田区外神田3-2-9

三月兔2号店

東京都千代田区外神田1-5-7 宝ビル1F

### 【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店

東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F

レトロゲーム フレンズ

東京都千代田区外神田6-14-13 信越神田ビル2階3階

ファミコンショップ マリオ新橋店

東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号

ゲーム探偵団

大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-18

### 【ゲームセンター】

ナッゲーミュージアム

東京都千代田区神田佐久間町2-13城之内ビル1F

高田馬場ゲーセン・ミカド

東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。



**山本 悠作** やまもと・ゆうさく(編集部)

0歳の息子がぐずって泣いているとき『テラクレスタ』のBGM、特にOPL版を聴かせるとピタリと泣き止むのでニチブツの音楽は偉大です。赤ちゃんって賑やかな音の玩具が好きだよ。

**ジストリアス** じすとリアス(フリーライター)

数年前に1万円程度で買った『トライゴン』の基板が、この前某所で4万円以上で取引されているのを見て驚愕。いよいよもってアーケードアーカイブスに期待するっきゃないよー!

**アラキフミ** あらみ・ふみ(文筆家・脚本家)

『スターブレード』コラム&『ヨーコシューター』、いかがでしたでしょうか。春に押切蓮介先生(!)挿絵で小説もできますよろしくです!

**市川幹人** いちかわ・みきと(マインドウェア)

ひさびさの「考現学」、いかがでしたか? この2年の間に劇的に状況が変わり、STGにとって俄然チャンスが生まれてきたことが伝われば幸いです。

**上村建也** うえむら・たつや(マジックシード)

今回は、中年になっていきなりロックバンドを始めた今の心境を書かせていただいた。今年はライブの回数も増やして行けたら嬉しいと思っている。皆さんの応援を何とぞお願いします!

**卯月鮎** うづき・あゆ(フリーライター)

友人の誕生日プレゼントに、おもちゃの赤外線ヘリコプターを買った。かなり小さいが飛行は安定。これで弾を撃てるように改造すれば、リアル『バンゲリングベイ』も夢じゃない!

**msm5232** エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)

『ジャンボウ』(SNK)の基板を入手。この頃のアルファらしい肉感的なギャルの姿にドキドキしながら夜な夜なパドルを握りますが、麻雀とブロック崩しは混ぜちゃ駄目だと思います。

**風のイオナ** かぜのいおな(シティコネクション)

2014年は『太鼓の達人』『グルコス』『maimai』『REFREC BEAT』『初音ミク Thank you 1826 Days』等、音ゲーのCDをよく聴いた1年でした。2015年もいい音楽に出会えますように!

**恋パラ支部長** こいばらしぶちょう(ファミプロ)

ひもを使う新作ボードゲーム『ライデマイスター』を作ったり『マネーアイドルエクステンジャー』を流行らせたり、スーパーカー消しゴム復讐の場を作らんとする2015年。

**小山祥之** こやま・よしゆき(A.M.P.GROUP)

学生ゲーマーや業界人として見てきた20世紀ゲーセンを現代に伝えるゲーム研究家。撃つSTGと打つ麻雀の二ホン立てで楽しめた日本物産ゲームは、また目覚めるのだろうか?

**多根清史** たね・きよし

New3DSLLでメガドラのテーマを導入してから、ソフトの起動が楽しくてしょうがないです。『鬼トレ』→セーガー/『妖怪ウォッチ』→セーガー。セガが覇権を取ったifの世界線にキター!

**富島宏樹** とみしま・ひろき(フリーライター)

今年の目標は、数年前に衝動買いしたテーブル筐体を稼働させること。鍵すら付いてないジャンク物なので、環境整備は前途多難すぎです。いつかこれで『ギガンデス』を遊びたい……。

**南兎鹿なるお** なんとか・なるお(the syntaxerrors)

ニチブツの魅力を自分なりに伝えられれば。お世話になった元ニチブツの方々への恩返しになれば。そんな思いで、二号続けてお手伝いさせていただきました。お声がけいただき感謝です。

**hally** ハリー(VORC)

昨年はライター業のみならず、ゲーム音楽作編曲やサントラCD制作でも多忙な一年でした。ゲーム音楽家インタビューを始めて8年、まさか自らがゲーム音楽を作る側になってしまうとは……。

**藤丸あお** ふじまる・あお(漫画家)

この後歴史を変えるような稀代の神STGが本当に世に出たなら、ゲーセンもシューター人口も爆増して地方民大歓喜! ついつい90年代に楽しんだゲーセン時代を懐かしんでしまいます。

**冬野灰馬** ふゆの・はいま(3Dクリエイター)

STEAMのリストの旧作群に昔遊んだ『SlaveZero』というロボットTPSを発見。今遊ぶと色々荒いんですが、ポリゴンへの夢や憧れが溢れそうに詰まってて超楽しいです。

**FLO** フロウ(漫画家)

ゲームセンターで黙々とプレイしている時間はやはり極上だ。誰にも邪魔されず、雑念が抜け落ち研ぎ澄まされていく感覚。楽しく遊ぶ事は美味しいご飯と同じ、大事な明日への活力だ。

**箭本進一** やもと・しんいち(フリーライター)

念願のニチブツシューティング特集! いい意味でガラガラとしたグラフィックとBGMの音色が生み出す、アツバーなシューティング体験は、忘れがたいものがあるのです。



## 部屋をゲーセンにした!! はずが 猫の遊び場になった……

前号(Vol.10)の「ゲームサイド横丁」で、ささやかすぎる反響があったmsm5232宅の猫氏



## ■ 編集後記

昨年9月以来ですから、まるまる5ヵ月振りのお届けとなりました今回の「シューティングゲームサイド」。巻頭特集は日本物産ことニチブツのシューティング&アクションシューティングの名作を振り返る内容です。前号(Vol.10)の「テラクレスタ特集」にてニチブツ関連で紹介したい情報が広がり、今回「ニチブツ名作回想記」として巻頭特集となりました。

“回想”という言葉が含まれていますが、この“回想”がかねてより本誌の悩みどころ。温故知新で往年の名作を紹介することが多いので仕方がないのですが、過去の名作を掲載して、それを読んで「遊びたい」と思った人がいても、アーケードの場合は稼働店舗が希有だったり、家庭用ですでに入手困難だったり……。とはいえ基板をお勧めしすぎても相場が跳ね上がったなら迷惑をかけてしまいます。回想して懐かしむだけでなくゲームプレイに結びつけたい。

だから過去にゲームセンターで活躍していた名作を今、安価に遊べるアーケードアーカイブスのような試みは、本当にゲームの愛好家にとって、ありがたいと思うのです。幸いにも今回本誌で特集しているニチブツのゲームも次々と復刻されているようです。

もちろん、“本物”を稼働させている意欲的なゲームセンターに足を運べるなら、そのお店で遊ぶのが最強です。“本物”は格別ですし、仲間や好敵手との出会いもあるかもしれません。

さて、今回は「ロールプレイングゲームサイド Vol.2」、3月26日に発売予定です。次号もよろしくお願い致します。

(山本)

## ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

### ■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

#### <必要書類>

①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)

②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)  
※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。  
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、  
[gs@gameside.jp](mailto:gs@gameside.jp)まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。  
応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

### 著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない」の見解に基づき、ゲーム文化の報道・批評・研究を目的として必要最小限の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典を明示しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

# シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

## シューティングゲームサイド Vol.11 電子版

2015年2月12日 初版発行

### STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●編集補助・記事 ジストリアス(フリーライター)

#### ●記事

アラキフミ  
市川幹人(マインドウェア)  
上村建也(マジックシード)  
卯月鮎  
msm5232  
風のイオナ(シティコネクション)  
恋バラ支部長(ファミプロ)  
小山祥之(A.M.P.GROUP)  
多根清史  
富島宏樹  
南免鹿なるお(the syntaxerrors)  
hally(VORC)  
BEEP店員二號  
山口義英  
(東京工芸大学芸術学部ゲーム学科)  
箭本進一

#### ●イラスト

冬野灰馬  
FLO

#### ●漫画

梅里ゆきの  
藤丸あお

#### ●タイトルロゴデザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

#### ●本文デザイン

横尾清隆(マイクロハウス)  
森 昌史(マイクロハウス)

#### ●資料協力

藤原茂樹  
吉田健志  
KVC  
msm5232  
マイコン&ゲーム BEEP

#### ●企画協力

安部理一郎(スプロケ)  
アルカディア編集部  
胃下垂君  
EGG MUSIC(D4エンタープライズ)  
塩田信之  
高岡昌己  
巽吟子  
鳥辺野丸  
レンチ・ロツカク

#### ●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

#### ●発行

株式会社マイクロマガジン社  
URL <http://micromagazine.net/>  
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル  
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(営業部)  
※入荷・購入のお問い合わせ  
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)  
※本書の内容のお問い合わせ

©2015 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。  
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。  
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。



# 読者プレゼント

応募〆切  
2015年  
4月7日  
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に  
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

※【USED】の表記があるものは新品・美品ではございません。ご了承ください。

|                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>1</b> MSX2(WAVY23)<br/>+ジョイパッド<br/>+『グラディウス2』カートリッジ<br/>【USED】<br/>マイコン&amp;ゲーム BEEP提供</p>  <p>1名様</p> | <p><b>2</b> 『テラフォース』<br/>インストカードセット【USED】<br/>KVC提供</p>  <p>2名様</p>        | <p><b>3</b> Windows XP(SP2)/<br/>Vista/7用ソフト<br/>『ニチブツ アーリーコレクション』<br/>【USED】<br/>編集部提供</p>  <p>1名様</p> | <p><b>4</b> 音楽CD<br/>『ライデンファイターズ<br/>エイシズ』<br/>編集部提供</p>  <p>1名様</p>  |
| <p><b>5</b> 『ロックマン9』ポスター<br/>+カブコングッズおまけ<br/>【USED】<br/>編集部提供</p>  <p>1名様</p>                               | <p><b>6</b> シューティングゲームヒストリカ4SP<br/>『解放少女』解放機カムイ<br/>編集部提供</p>  <p>2名様</p> | <p><b>7</b> ニンテンドー<br/>プリペイドカード1000円<br/>編集部提供</p>  <p>1名様</p>                                         | <p><b>8</b> 図書カード1000円<br/>※図版は異なる場合がございます<br/>編集部提供</p>  <p>1名様</p> |

## 応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。  
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。  
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル  
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 シューティングゲームサイド Vol.11 アンケート係

### ①ご希望のプレゼント品の番号

### ②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

### ③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. [ ]の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」  
「アドベンチャーゲームサイド」「ロールプレイングゲームサイド」  
または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

### ④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

### ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、 それぞれ3つまでご記入ください また、その理由などありましたらご記入ください

### ⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

### ⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

### ⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか?(複数回答可)

- ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS
- ・PlayStation 4 ・PlayStation 3 ・PS Vita ・PSP
- ・Xbox One ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・アーケード ・アーケード基板 ・PC ・ブラウザゲーム
- ・同人ゲーム ・アナログゲーム

### ⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください



